Tot.160

尽情享受超大文字量+高画质影像带来的视觉冲击！

游戏机实用技术

TV GAME

新学期见面礼
增加8页
改送迷你DVD！

重磅策划四连发！

人贱人爱
游戏中的猥琐角色大比拼

暗地蔷薇
音响小说惊魂夜

游戏主机豪门盛宴
高价贵族游戏机大百科

难以忘却的纪念
迟来的传说系列10周年回顾

聚焦欧洲
第一游戏盛典
德国莱比锡游戏展开幕，海量大作情报公开

攻略透解

最终幻想Ⅲ／丧尸围城
圣斗士星矢冥王哈迪斯十二宫篇
新牧场物语魔法工厂

本期赠品



Gamehalo DVD mini + MGS4特色海报

Gamehalo


欧洲游戏展次世代新作影像集锦
潜龙谍影4 爱国者之枪／潜龙谍影 掌上行动
失落的星球：极点危机／使命召唤3／赤钢铁
游戏点评：女神异闻录PERSONA3

2006.10A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
19>



9 771008 060006

前线狙击
混沌之战／机战 原创世纪合集／神业／牧场物语Wii
牧场物语 与你共建海岛／战地双雄／皇牌空战X 诡影苍穹



北通产品指定经销商

—华南区域、华中区域及西部区域

广东	深圳梦天堂电玩	0755-61307377	深圳华强北分店
	广州水无月游戏专卖店	020-83842896	广州大沙头路21号海印广场3楼C106-107档
		020-81320922	广州中山六路190号中六电脑城2楼B13档
福建	福州聚友电玩	0591-87523788	福州市鼓楼区织缎巷60号
广西	南宁鸿立电玩	0771-2849697	南宁市民乐路10-1-6号
海南	海口美兰宏峰商行	0898-66711658	海口市海秀路10号DC城1104号
安徽	合肥三喜电玩	0551-2652731	合肥市长江中路1号小东门
	合肥多能电玩	0551-2672722	合肥市城隍庙徽光阁1楼
	大西门电玩	0551-2830118	合肥市长江中路399号三孝口
	芜湖次世代	0553-3295010	芜湖市九华山路231号
湖南	长沙恒源电游 长沙QQ电玩超市	0731-4143617	长沙解放东路28号 长沙车站路7号科佳QQ电脑城二楼
重庆	重庆九天胜科技 游戏之岚电玩店 动感电玩	023-63703437	重庆市渝中区新华路240-1 新华路245号 邹容路25号
四川	成都正中信	028-87547511	成都东华电脑城2楼D069室
云南	昆明良为游戏商行	0871-3530508	昆明市南窑都市批发大世界A区6号
贵州	贵阳巍巍电玩	0851－5845187	贵阳小十字富水中路天业大厦1-1
宁夏	西宁智力王电玩	0971-6100416	西宁市胜利路电子城C厅1楼31号
甘肃	兰州格林电玩新机地	0931-8881550	兰州市东岗西路779号

北通PSP游戏周边
精品(部分)推荐 >>

北通锂电池260 BTP-6260	北通锂电池261 BTP-6261	北通保护膜219 BTP-6219	北通保护胶套228 BTP-6228	北通保护盒226 BTP-6226	北通线控耳机 BTP-6231











广州市北通电子有限公司http:www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

游戏机实用技术 TV GAME

总第160期 TV GAME半月刊
2006年10月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

10A COVER STAFF

封面用图:《潜龙谍影 掌上行动》
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

战国BASARA 2 ①	Capcom ②	ACT ③
PS2 ④ 战国BASARA 2 ⑤	2006年7月27日 ⑥	⑦ 日版
1人 ⑧	143KB ⑨	6980日元 ⑩
无对应周边 ⑪	⑫ 推荐玩家年龄：12岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

投稿须知
1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王科 杨晶
一编室主任：高晓三
二编室主任：徐增金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚 黄毅华 苗浩鹏 李晶 王烨一 刘志浩 杨方强 罗雪彬

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敬家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年10月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

游戏光环 Gamehalo  本期光盘内容

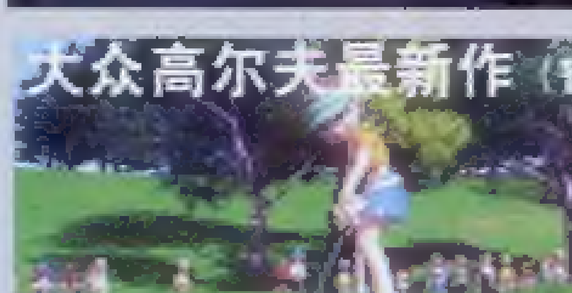
小提示：杂志内文中有 游戏光环 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

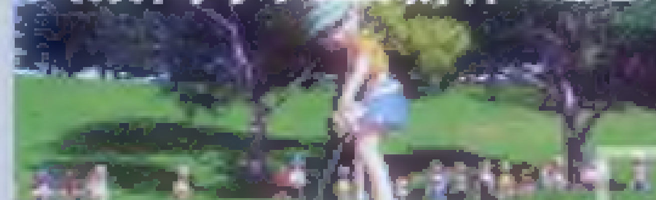
















伴精彩前行

2002～2006

感谢各位游戏人四年来对我们的支持！



二十余万字海量内容

游戏音乐精选盛宴

精美赠品锦上添花

四周年革新号

9月9日全面上架

■[特稿]百万精英——日本超白金大作名录■[特稿]好莱坞电玩时代——电影游戏交叉产业论■[热点追踪]管中窥豹——由SE对中国市场的定位观其现状■[游人小说]百花深处/原光■[异域放谈]辉煌与荣耀——古罗马历史与游戏■[同人剧院]《女神异闻录 PERSONA3》剧情小说■[动漫秀]超越地心引力的网球王子/黑骑士的传说■[游戏评台]集中点评近期热门作品

文 星夜









聚焦 欧洲第一游戏盛典

GC PLAY IS YOUR NATURE

玩是人类的天性

8月23～27日期间，德国莱比锡游戏大展(Games Convention，简称GC)在莱比锡会展中心举办。由于E3展规模萎缩，莱比锡游戏展成为最大的受益者。今年莱比锡游戏展的规模再创新高，总共吸引了来自全球25个国家的368家参展商，而去年为280家参展商。今年的莱比锡游戏展场地面积增加到9万平方米，并且专门提供给零售商、开发商、发行商、制造商等业内人士进行商务交流的"商业中心"区域面积也增加了30%，达到了2万平方米。参加报道的记者共有2600名。本届展会中共有200款游戏是在德国和欧洲首次亮相。去年莱比锡游戏展总共吸引了13.4万名观众，而今年的目标是15万人。根据官方提供的数据，今年莱比锡游戏展的观众人数大幅超越了去年，在展会结束的前一天(8月26日)就已经达到了15万名观众的目标，最终总共吸引了18.3万名观众。据调查，20岁以上的观众占42%，比去年提高了6%；17%的观众为女性，比去年提高了4%。90%的观众表示，明年他们还会再来！至少从观众数量上来说，莱比锡游戏展已经真正成为全球最大的游戏展。



Best of GC 2006 评选结果

Best of GC 2006 获奖名单

奖项	游戏名称	发行商
最佳PC游戏	孢子	EA
最佳PS系游戏	BUZZ！Junior：Jungle Party	德国SCE
最佳手机游戏	兽人与精灵	EA
最佳NDS游戏	塞尔达传说：幻影砂漏	任天堂
最佳PSP游戏	职业进化足球6	Konami
最佳Xbox系游戏	失落的星球：极点危机	Capcom
最佳硬件	MX Revolution鼠标	罗技

往年莱比锡游戏展虽然规模也不小，但参展的游戏大多是直接使用了E3的展示版本，因此大作数量虽然也不少，但新情报并不多。而今年各游戏公司对莱比锡游戏展的支持力度大大提高，不仅公布了大批新作的最新消息，还有不少一线大作选择莱比锡游戏展作为全球首次公开的地点。与往年一样，在展会举办期间，主办方邀请来自多家媒体的记者组成评审团，评选出了今年莱比锡游戏展的最佳游戏。今年的入围游戏和硬件共105种，最终诞生了7款获奖游戏和硬件。"Best of GC 2006"的奖项设置中将PS、PS2、PS3归为"PS系游戏"类别，而PSP游戏为单独评选，Xbox与X360则是归为"Xbox系游戏"。

德国游戏市场概况





在莱比锡游戏展期间，德国娱乐软件协会(BIU)发布了2006年上半年德国游戏市场的统计数据。虽然受到世界杯以及持续高温的影响，今年上半年德国游戏市场仍然呈现出积极的发展态势，电脑及电子游戏的销量比去年同期增长了1%，总销售额为4.69亿欧元。其中电子游戏销售额提高了8%，达到了2.5亿欧元；而PC游戏市场则萎缩了7%，销售额为2.19亿欧元。电子游戏销售额增长的主要原因是PSP和NDS的畅销，上半年德国掌机游戏的销售额达到了7700万欧元，而去年同期仅为3800万欧元。若是加上教育娱乐和信息娱乐软件市场，今年上半年德国互动娱乐软件市场总销售额为5.79亿欧元，比去年同期降低4%。教育娱乐和信息娱乐软件销售额为1.1亿欧元，降幅达19%。

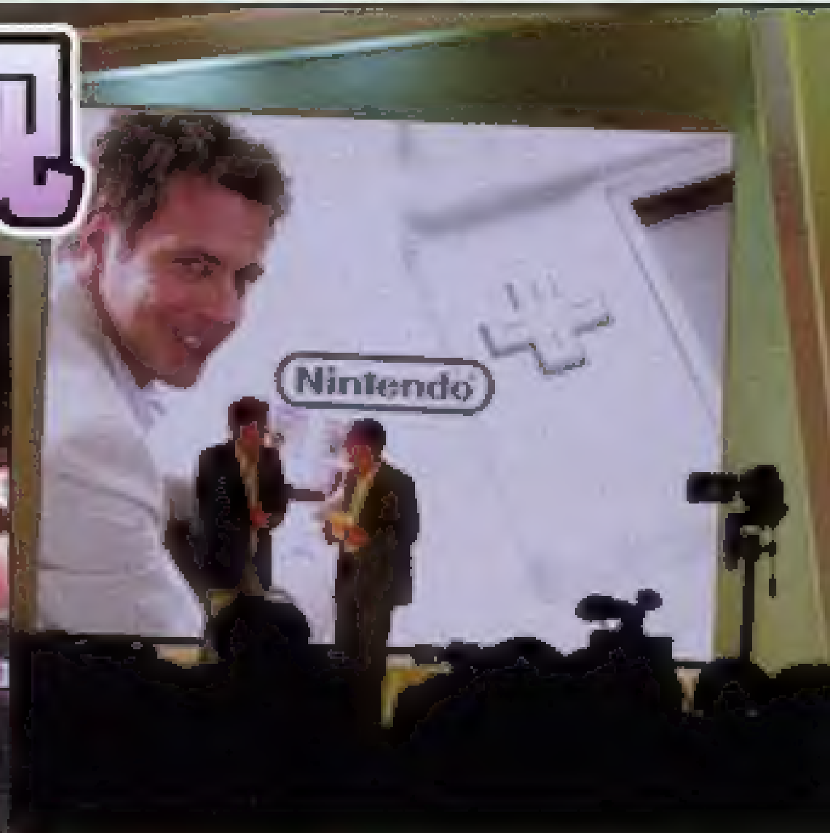


聚焦参展商 任天堂Wii——承诺未兑现

由于此前盛传任天堂将会在莱比锡游戏展上公布Wii的售价和发售日，因此任天堂的GC展前发布会备受关注。可惜主题为Wii兑现承诺的任天堂发布会并没有"兑现承诺"。

任天堂展前发布会的主持人是德国任天堂总经理Bernd Fakesch。Fakesch表示，今年末Wii发售后将会"翻开游戏历史的新篇章"。随后Fakesch就把话题转到了NDS，总结了NDS目前取得的成功。自从2005年发售以来，NDS在德国的销量已经超过了100万台，有18%的德国NDS玩家以前从未玩过游戏，24%的玩家以前只玩过PC游戏，44%的NDS玩家是女性，证明了NDS开拓新市场的卓越成绩。德国最畅销的NDS游戏是《任天狗》，其销量为60万套。德国的教育娱乐和信息娱乐软件市场相当发达，对于同时具有教育和娱乐用途的产品非常欢迎，而NDS的《锻炼大脑的成人DS训练》显然十分迎合该市场的需求，目前该作在德国已经卖出了10万套，在欧洲的销量超过50万套。此外，NDS的一些英语学习软件也将会在德国成为教育和学习的工具。Fakesch接着公布了欧版的粉红色NDS，其发售日已经确定为10月27日。最受关注的游戏演示是《塞尔达传说：幻影砂漏》，这段简短的影像是之前从未公开过的，可以看到利用触摸屏的很多独特玩法。


■任天堂展台以NDS游戏的试玩为主。







任天堂发布会的最后又将重点转到了Wii，先是演示了一段用Wii手柄驱赶蚊子的小DEMO，然后由一个七岁小女孩上台演示Wii游戏操作的简单易上手。小女孩玩的是E3上演示过的网球游戏，可惜Wii的操作虽然容易，小女孩打了半天还不知道自己操作的是哪名角色，看来要吸引这样的玩家，任天堂还要再加把劲！

发布会的最后是此前传闻中的"重要消息"发布，任天堂公开了《超级马里奥足球》的续作《超级马里奥足球：激情四射》(Mario Strikers Charged)。台上的工作人员邀请台下观众进行一对一比赛。这款游戏的独特之处在于射门时会进入迷你游戏状态，画面上出现守门员的手套，玩家用Wii的手柄控制手套移动挡住飞来的球(不止一颗)。紧接着是另外一款在欧洲大获成功的游戏系列续作：《超级大战争2》(Battalion Wars 2)，这款游戏在发布会后向媒体记者提供了试玩。

厂商瞩目作品


■与前作相比，本作的场景将会更为庞大，并添加了更多的视觉特效。


■《任天堂全明星大乱斗X》

任天堂全明星大乱斗X

虽然已经明确表示该作不会对应Wii手柄的动作感应功能，但明星阵容如此强大的游戏怎能不让人关注。任天堂公开的一些新画面可以看出Wii的性能已经足够处理一些大场面。该系列在欧洲一向热卖，相信这款新作也不会例外。


■《马里奥足球：激情四射》

马里奥足球：激情四射

本作由NGC版前作的Next Level Games公司开发，玩家可以选择的队长有12名，还有来自其他知名游戏的角色。比赛时可以从8名忠实伙伴中选择3名参赛。本作对应任天堂的Wi-Fi Connection服务，可以进行4人网络对战。GC展的试玩DEMO提供了马里奥、大金刚、碧奇公主和库巴四名可选角色，可选球场有两个。左手柄的摇杆控制人物移动，而右手柄的A键为传球和换人，左摇杆的两个Z键为射门和发动强力必杀技。球队的队长可以通过按住射门键发动超级射门，一些超级射门可以将守门员击飞，而有些超级射门可以将球幻化为5颗。操纵守门员时会进入迷你游戏状态，用Wii的动作感应手柄来操作。



■《超级大战争2》

超级大战争2

NGC战略名作《超级大战争》的续作早在去年E3上就已经宣布开发，而本届莱比锡游戏展该作终于首次公开并提供了试玩。《超级大战争2》故事讲述太阳帝国试图开发超级武器，Pierce指挥官和Windsor上校听说后决定先发制人，发动了战争，世界再次爆发超级大战争。本作提供了三大战争舞台，共有五大场景、六大兵种，新增了5种海军单位。本作的单人游戏任务有20多个，另外还有三种多人模式，共15个任务。在手柄类比摇杆控制人物移动，移动过程中晃动左手柄为跳跃，右手柄为控制镜头移动，将准星对准人物就会显示其身分，红色为敌人，蓝色为我方。home键可以在战略布局视点和战斗视点间切换。


■《塞尔达传说：幻影砂漏》

塞尔达传说：幻影砂漏

GC展上提供的《幻影砂漏》试玩DEMO与E3展是一样的，不过在GC召开之前，任天堂透露了本作的部分剧情。本作故事发生在NGC版《塞尔达传说 风之杖》的数月后，林克泰特拉和海盗们为了寻找新大陆而出海，结果遇到了一艘笼罩在迷雾中的遇难船。泰特拉只身前往调查，结果陷入险境，而林克在营救泰特拉时坠落海中，并漂流到一座神秘岛屿。在精灵的召唤下林克苏醒了过来，并借助精灵的帮助向着遇难的海域出发。

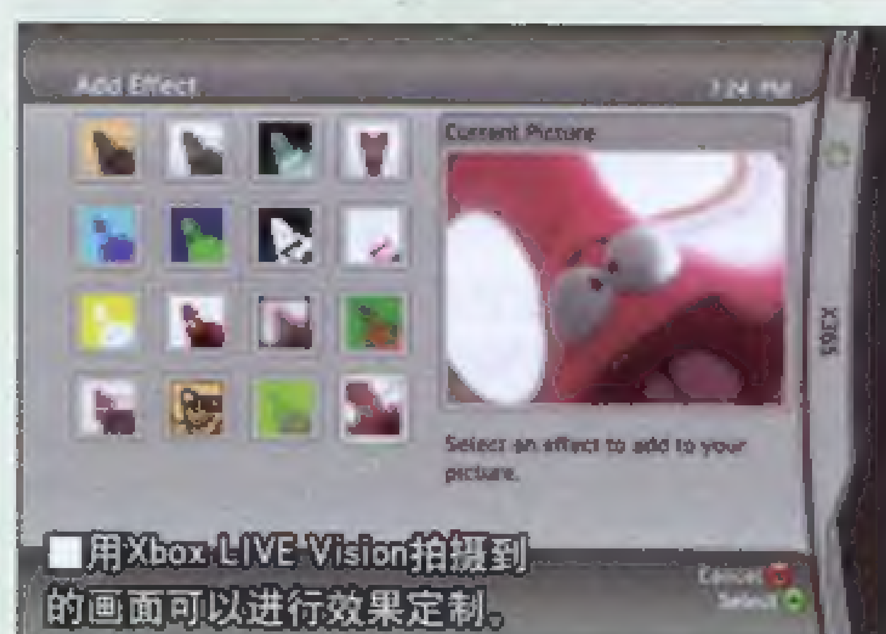


聚焦参展商 微软 两大足球游戏独占



■两大足球游戏的独占保证了今年年末X360在欧洲的畅销。





■用Xbox LIVE Vision拍摄到的画面可以进行效果定制。

微软的展前发布会紧随任天堂之后召开，举办地点是其展台中央的圆形剧场。微软娱乐设备部欧洲区副总裁Chris Lewis先提供了一些重要数据：目前X360在欧洲已经卖出了130万台，并创下了欧洲历史上最快的家用机首发速度。Lewis表示，他们的目标是到今年圣诞节前卖出1000万台X360，推出高清游戏160款。

本次微软GC展前发布会最大的新闻是两大足球游戏的X360欧洲独占权。微软表示，《职业进化足球6》和欧版《FIFA 07》在未来12个月内将为X360独占，不会在PS3等其他次世代主机上推出。足球游戏一直是在欧洲最受欢迎的游戏类型，EA的《FIFA》和Konami的《职业进化足球》每款新作在欧洲都有超过200万套的销量，在未来一年内没有了这两大足球游戏系列的PS3将会在欧洲市场遭到重大打击。Lewis随后介绍了X360在东欧各国的扩张计划，波兰、匈牙利、捷克和斯洛伐克的X360将于11月3日发售。EA的Hughes Ricour对《FIFA 07》采用的新引擎技术进行了介绍，宣传了该作逼真的物理引擎对动作的巨大改进。

微软表示，目前德国超过一半的X360用户都开始使用Xbox LIVE，网络游戏对于欧洲市场将会非常重要。微软表示，目前他们已经与德国宝马汽车公司合作，将会推出X360特别版Mini Cooper新车型。

微软随后将发布会的重点转移到PC游戏，一些著名制作人谈论了Windows游戏和Vista的无穷可能性。Bill Roper演示了15秒的《暗黑之门：伦敦》的新影像；Crytek的Cevat Yerli随后简短介绍了《孤岛危机》；微软还演示了一段只有5秒钟的Vista版《光环2》。

发布会的最后主要围绕几款周边产品。X360摄像头"Xbox LIVE Vision"将于9月19日在北美发售，欧版将于10月6日发售。Xbox LIVE Vision可以拍摄1280×960的静止画面，支持640×480象素的30帧即时影像捕捉，其摄影范围为0.6～5.5米，共有43种拍摄角度设定，且可以识别手势。该摄像头分为两个版本，同捆1个月金会员、X360耳麦以及两款专用迷你游戏的版本售价39.99美元；同捆12个月金会员、耳麦、三款专用游戏和200分Microsoft Point的版本售价为79.99美元。另外，X360无线方向盘将与《哥谭赛车计划3》同捆，于11月发售，售价149.99美元；X360无线耳麦将于11月发售，售价为59.99美元。





◀微软展台设计得像个公园，体现了X360翠绿色的整体氛围。

▶微软通过这样的场景模拟，让玩家真正地"体验游戏"。在微软展台还有许多这样的趣味设计。



厂商瞩目作品



■《除暴行动》

除暴行动

市面上的"GTA式"游戏不少，但像《除暴行动》(Crackdown)这么火爆的游戏却十分罕见。毕竟是"GTA之父"的作品，《除暴行动》的设计平衡性极好。这次提供的DEMO中，玩家的主要目标就是在城市中造成尽可能严重的破坏。主角有很多强力武器，可以自动锁定敌人，并通过L键切换目标。消灭敌人会得到经验值，从而不断升级，在力量、射击、驾驶、敏捷度和爆炸性方面得以加强。由于主角具备超能力，因此可以捡起路边的各种物体(如汽车)当作武器投向敌人。与《GTA》一样，本作有很多汽车可以驾驶。驾车时画面左下方会有一个圆屏，显示城市的哪个地方有行动等待玩家去完成。



■《光环2》Vista版

光环2 Vista版

对应Windows Vista的《光环2》PC版在人物建模和光影效果方面有所加强。这款游戏可以用鼠标加键盘的操作方式，也可以直接使用X360的手柄操作。



GiC 聚焦参展商 索尼低调参展


■SCEE展区的重点主要是PSP试玩区。

■索尼专门为EyeToy准备了一个有趣的体验区。

或许是为了全力筹备TGS的大规模参展，SCE在本届莱比锡游戏展上的表现十分低调。原本预定在下午召开的新闻发布会并没有召开，PS3的进一步消息也没有透露，惟一的消息是展前就已经公布的PS2降价10英镑(实际上各零售商早已非正式降价)。索尼在莱比锡游戏展上没有提供任何PS3游戏试玩，只能在其他发行商的展台零星地发现一些PS3游戏。SCEE展台的主要部分是PSP试玩区，其中的重点游戏有《山脊赛车PSP2》、《F1 06》等。观众可以坐在舒适的布袋椅中试玩。演示的硬件包括可以用PSP来收看电视的"Location Free"周边，该产品最近在欧洲刚刚降价。此外，PSP的专用EyeToy和全球定位系统(GPS)以及刚刚公布的粉红色PSP也在GC展上亮相。

在PSP和PS2展区中间用一面体现了街头涂鸦艺术的墙壁隔离开，DJ播放着Hip-Hop音乐。PS2展区可以试玩的游戏有《战神2》、《皇牌空战0》、《海豹突击队3》等，但都是E3的版本。PS3的展区仅在角落占了一个小位置，在玻璃橱窗中放着几台PS3，还有一些来自E3索尼展前发布会的游戏影像轮流播放。对于二个月之后就要发售的主机，索尼如此低调的参展实在让人失望。现场展出的PS3游戏影像是在PS3的游戏开发机上播放的，对于没有进行PS3现场实际操作演示的原因，SCEE市场部负责人表示："索尼现在还不想公开PS3的隐藏秘密。"这句话不禁又令人浮想联翩——莫非PS3还有不为人知的重要机密?



■PS3影像欣赏不再是设置在影院内，而是这种可以让观众躺着看的贴心设计。

厂商瞩目作品

EyeToy Kinetic Combat

这款《EyeToy》新作是SCEE本次展出的重点作品。游戏将战斗作为一种锻炼，让玩家练习中国武术强身健体。SCEE的开发团队在制作过程中咨询了中国洪家功夫的大师，为游戏设计了很多标准动作，并且游戏中的场景也采用了传统中式风格与现代化高楼相结合的奇妙风格。游戏中总共收录了200个洪拳招式，有超过20小时的视频指导，由真人示范拳法。本作将于11月发售。


■"中西结合"的场景十分精美。

Buzz! Junior: Jungle Party

这款游戏当选"最佳PS系游戏"实在让人意外。SCEE发行的"《Buzz》系列"在德国颇具知名度，是一款面向6~10岁儿童的解谜益智型游戏。这款新作的单人游戏部分共有10个迷你游戏，而多人游戏部分有40个迷你游戏。这些游戏的类型与《EyeToy: Play》较为相似。该作将于今年10月份发售。


■《Buzz! Junior: Jungle Party》

GC展动作集锦

生化奇兵

Irrational公司开发、Take-Two旗下2K Games发行的《生化奇兵》是一款在恐怖氛围营造上登峰造极的X360游戏，并因此而获得了今年E3展多个权威媒体的"E3 2006最佳展出奖"。在GC 2006上，制作人Joe McDonough对该作进行了进一步介绍。McDonough表示，之所以将舞台挑选为海底都市，是要带给玩家一种孤立的、绝望的感觉，加上随时可能出现的可怕怪物，让恐惧感深入骨髓。本作采用了"难度适应性"的设计，系统会根据玩家的操作水平动态调整难度，让玩家始终有一定的挑战性，同时又不至于产生挫折感。

■《生化奇兵》


■《失落的星球：极点危机》

失落的星球：极点危机

Capcom在本届GC展上重点展出的力作是X360的《失落的星球：极点危机》，并且首次公开了该作多人游戏部分的详情。本作共有4种多人模式可以选择，分别为：歼灭战、团队歼灭战、占领岗哨模式以及猎狐模式。多人模式最重要的地方就在于要占领分散于关卡中的岗哨，占领岗哨后就可以通过雷达得知所有朋友和敌人的位置以及其他岗哨的位置。单人模式中的多数武器在多人模式中均可使用，且建筑物和场景均可破坏。Capcom的目标是可以实现16人对战或组队战。

聚焦参展商 Konami《PES6》并非X360独占！



潜龙谍影4

《潜龙谍影4》的最新影像是本届GC展最大的看点之一，这段影像的后半部分是之前已经公开的版本。但在影像的开始部分加入了一场贝多因军队与某私人军队的战斗。这场战斗相当激烈，尤其是卡车的爆炸。就在当地士兵似乎即将取得胜利之时，几架巨大的Metal Gear突然从天而降，瞬间就将士兵全部干掉。这段战斗场面相当血腥惨烈，也体现了这些Metal Gear的强悍之处。


■《潜龙谍影4》


■《职业进化足球6》

◀这样的画面才是次世代足球游戏应有的风采。

职业进化足球6

X360版《职业进化足球6》不仅会在画面和球员动作上大幅强化，球员的AI也将会得到改进。本作的射门系统得到了改良，并增加了很多假动作。除X360版外，PS2和PC版也将会在网络模式上大幅加强，将可以进行8人比赛。游戏获得了捷克、法国、澳大利亚、英国、意大利、阿根廷、西班牙、瑞典等国球队的授权。本作将于10月份发售。

与三大硬件商相比，Konami对本届GC展的重视程度更高。《潜龙谍影4》、《潜龙谍影：掌上行动》、《寂静岭：起源》、《职业进化足球6》(PES6)等大作都提供了不少猛料。在这几部作品中，"《职业进化足球》系列"在欧洲的销量最高，由于该系列一向以PS2为主力平台，《PES6》的X360欧洲一年独占声明显然是最令人意外的消息。不过在微软的新闻发布会后，Konami否认了与微软存在"一年独占"协议的说法。系列制作人高冢新吾接受记者采访时表示，次世代版《职业进化足球6》的X360独占协议确实存在，但仅限于2006年内，并非12个月。并且该作的PS3版已经在开发中，很可能在明年的春季或者夏季发售。此外，该作的PS2、PSP、NDS和PC版也将会在X360版上市同期发售。并且根据EA方面的发言人透露，《FIFA 07》的所谓一年独占其实也是与《PES6》相似的年内独占。看来微软所谓的"两大足球系列一年独占"只不过是一厢情愿的宣传口号而已。


■《潜龙谍影：掌上行动》



潜龙谍影：掌上行动

Konami在GC展上公布了PSP版《潜龙谍影：掌上行动》的不少重要情报。本作故事发生在1970年，即《MGS3》的6年后，将会解释Big Boss如何建立Fox-hound小队的故事，以及罗伊·坎贝尔如何出现。此外Konami还表示，本作将会对应GPS功能，具体作用未明。

本作最独特的一个地方是"战友系统"。玩家通过无线网络进入网络模式后，会在网络上碰到一些战友，而这些战友是随机产生的，会根据玩家的IP地址而分配不同的人物成为玩家的战友。碰到这些战友后可以将其数据保存在记忆棒中，从而成为永久的伙伴。在记忆棒中最多可以保存100名战友。这些战友的获得不一定要在全球各地的不同地方玩网络模式，玩家可以在网络模式中与其他玩家交换(自己的战友不会因交换而消失)，或者直接将其他玩家的战友绑走，并拖到罗伊·坎贝尔的卡车上。然后玩家可以从战友中挑选三名投入网络多人战斗。此外，获得了这些战友后，他们在单人游戏部分也会提供帮助。例如当Snake在A点被某狙击手牵制住，若是玩家的战友中也有一个狙击手，就可以按Select键，选择操作这名狙击手，然后跑到A点附近将敌狙击手干掉，让Snake可以继续行动。不过战友若是在多人模式中战死，就会永远消失。

GC展动作集锦

恐龙猎人

GC展上公布的《恐龙猎人》DEMO与E3基本相同，但增加了一个在地底洞穴的新关卡。洞穴中央有一潭黑水，水中有头巨大的鳗状怪物，搅动着水流冲击着主角Turok所站的平台，主角拿着火焰喷射器，还有榴弹发射器可以攻击怪物。制作人员表示，目前公布的DEMO还是基于旧的代码，今后发售的正式版在画面上还会有很大的改进。


■《恐龙猎人》

使命召唤3

虽然并没有公开什么新情报，也没有提供试玩版，但画面本身就已经是最好的诠释。从画面细节度来说，《使命召唤3》仍然算不上很强，但对于全局的把握以及惊人的爆炸效果，已经足以让本作继续成为最真实而具有娱乐性的二战游戏。从新公布的画面可以看出，《使命召唤3》的同屏事件要丰富许多，更能体现战场的混乱感。


■《使命召唤3》



聚焦参展商 EA豪气依旧！

EA占据着欧洲最大的游戏软件市场份额，在GC展上的表现自然也要符合其身分地位。今年EA在GC展上的布局与去年类似，主体在于中央的超豪华环形剧院，带来超震撼的影音体验。与E3的环形剧院不同的是，观众在这里面可以坐着体验360度的影音环绕。看来德国EA对观众更为体贴！





■《孤岛危机》新公布的设计图可以看到很多神秘新场景



孤岛危机



■《孤岛危机》

德国Crytek公司开发的《孤岛危机》在本届GC展上首次提供了多人游戏模式的试玩，这是一个6人比赛的热带岛屿关卡，为美军对朝鲜。美军从停靠在海湾边的潜艇开始，而朝鲜方则是从其位于岛内的基地开始。朝鲜方的目标是用TAC坦克摧毁潜艇，美军的目标是摧毁朝鲜在岛上的基地，控制小岛。这个多人游戏部分虽然并非DirectX10版本，但已经有非常出色的画面。



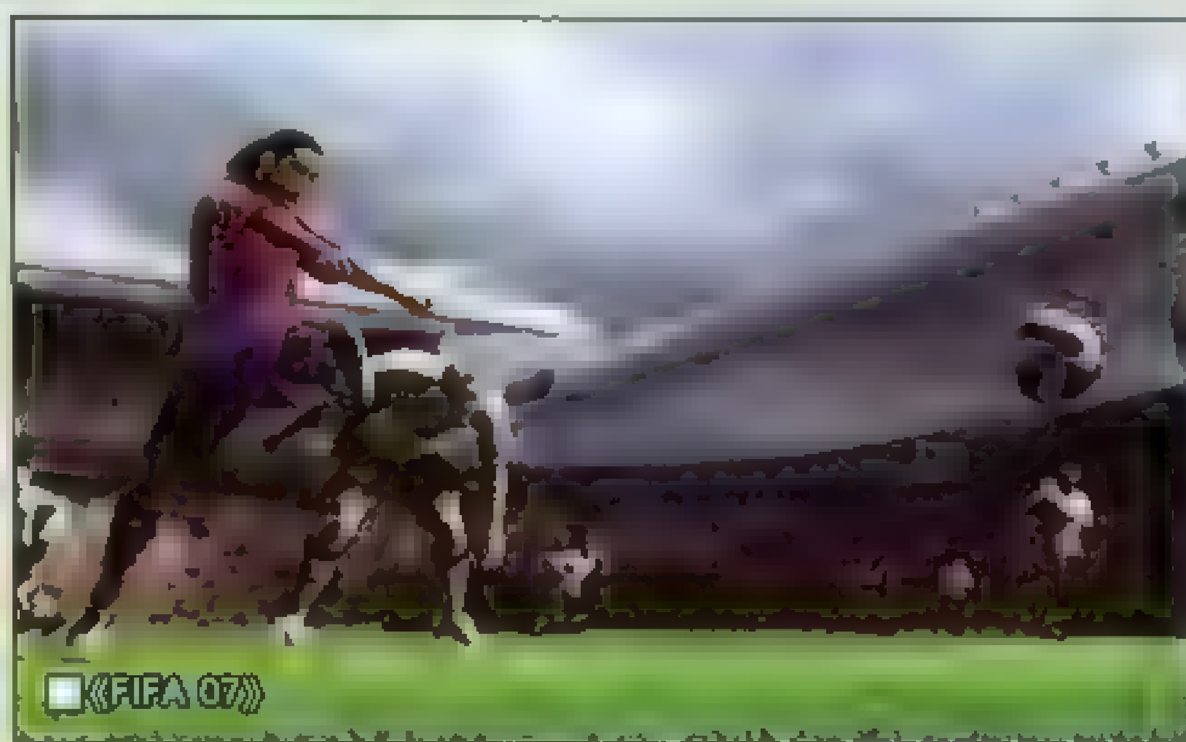
■采用卡通渲染技术的《军团要塞2》体现出与《半条命2》完全不同的感觉

半条命2：第二章

上个月EA宣布将会推出PS3、X360版《半条命2：第二章》，并且表示该作将会包含《半条命2》及其两张资料片。近日该作开发商Valve公司的市场部主管Doug Lombard在接受记者访问时表示，家用机版《半条命2：第二章》的发售时间将会从今年末延期至明年第一季度。Valve在GC展上公开了本作的最新预告片。在预告片中可以看到主角戈登拿着手电筒在隧道中探索，体现了本作全新的光影技术。其后的片段可以看到农场中的战斗以及戈登与三脚步行怪物的对决，但备受关注的《军团要塞2》模式并未有进一步的演示，不过Valve公布了该模式的几张新画面。

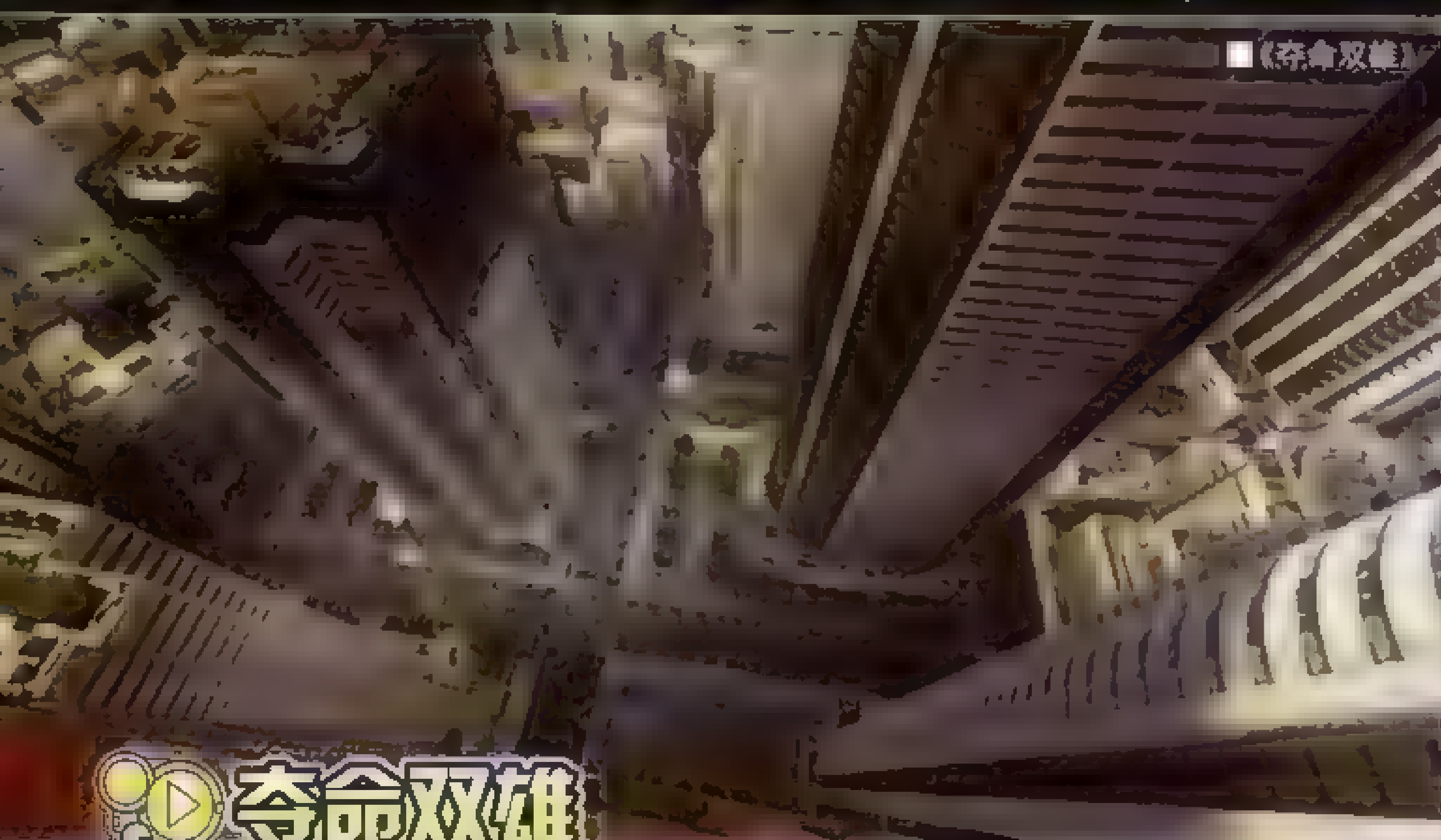
FIFA 07

今年内将只会在X360上推出的《FIFA 07》将不仅仅是对球员资料的简单更新，EA表示，本作将会"重新定义体育游戏的方式和感觉"。EA表示《FIFA 07》采用了全新的游戏引擎，该引擎开发了两年时间，有很强的物理性能，且根据球员的动作特征等数据真实反映出各球员的动作特点。EA表示，玩家可以通过动作认出球员。



■《FIFA 07》





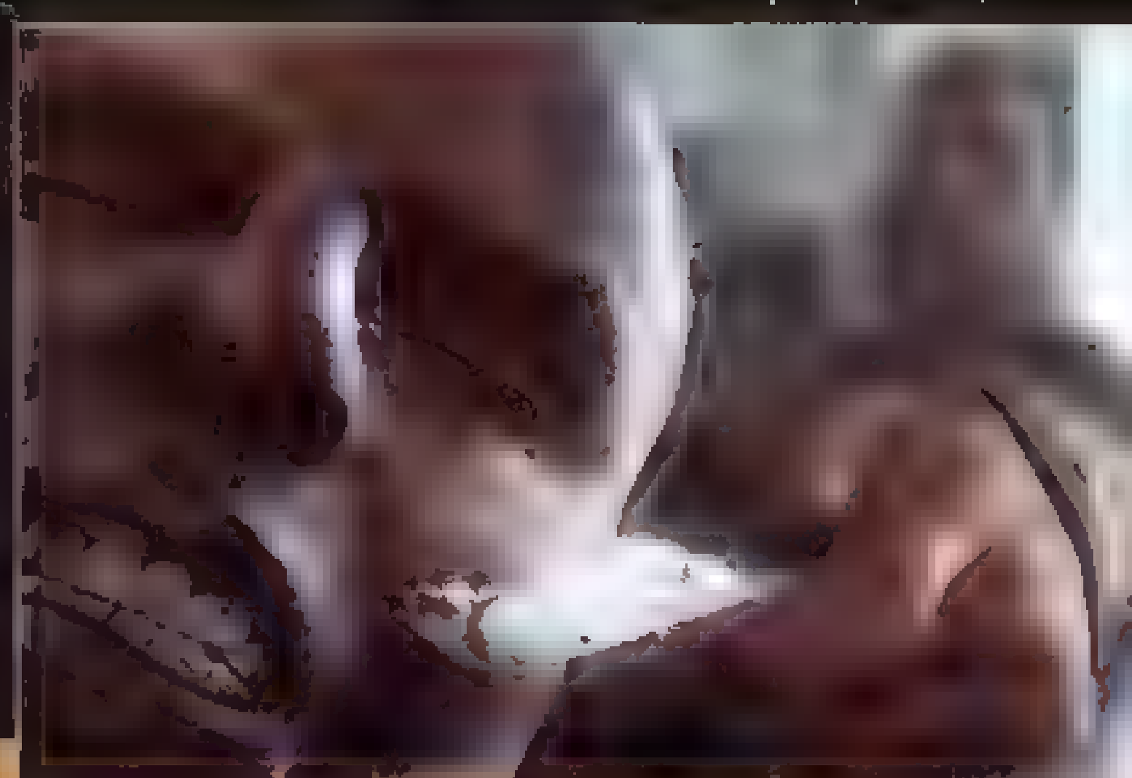
■《夺命双雄》

夺命双雄

Eidos发行、IO Interactive开发的《夺命双雄》刚公布就引起了业内的高度关注。在GC展上，这款游戏也进行了内部演示。《夺命双雄》的剧情扑朔迷离，一位主角是因儿子的死而沦为雇佣兵的凯恩，还有一位是患有精神分裂症的林奇，这一对不可能的组合在运往死囚区的途中走在了一起，成为了雇佣兵组织的生死拍档。目前提供的演示DEMO有几处显示了本作的强劲引擎实力，一个是在有数百人跳舞的午夜俱乐部，还有则是从摩天大楼俯瞰整个城市的场面，也只有次世代主机的性能才能实现如此奢侈的画面。

鬼屋魔影5

位于法国的Atari目前状况极度恶劣，所剩大作品牌几乎已经卖得没剩几个，《鬼屋魔影5》是目前该公司惟一一款真正具备次世代品质的游戏，可惜其发售时间可能要延期到2008年。目前公布的最新画面再次体现了本作在细节刻画上的惊人水准，希望这款游戏不要因为Atari的财务状况而发生什么变故。



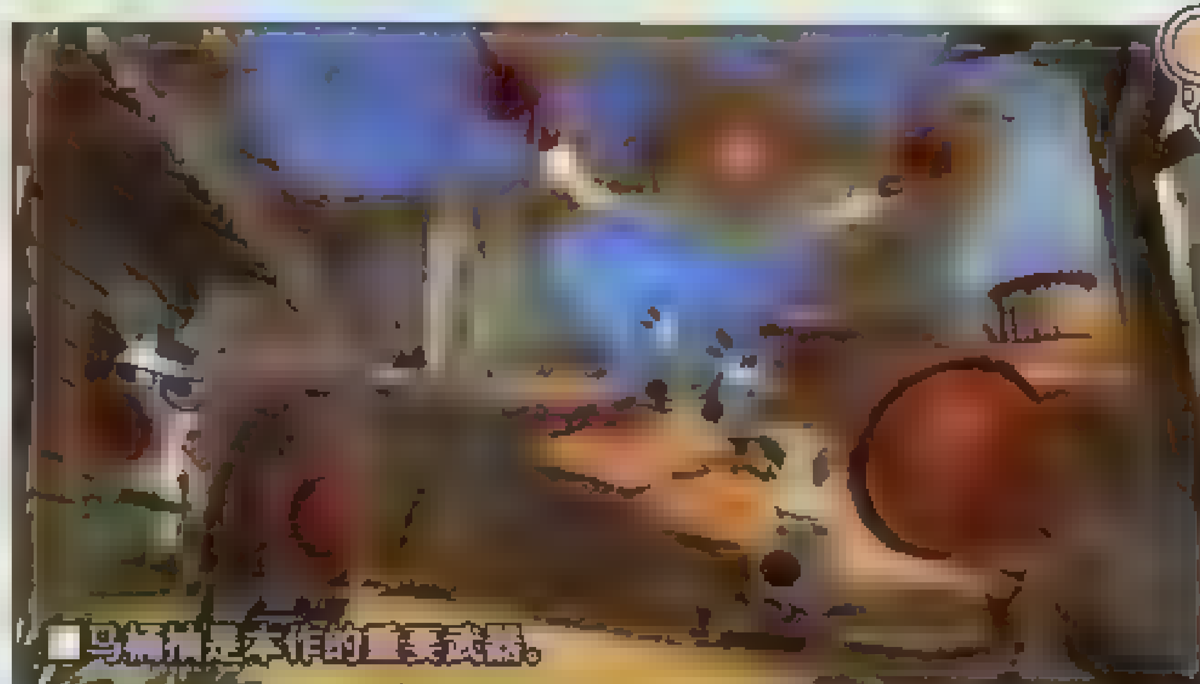


■《鬼屋魔影5》



聚焦参展商 Ubisoft重兵集结！

育碧近几年下了血本打造精品战略，不仅投入巨额资金扩充游戏开发团队，为各游戏项目砸入庞大的经费，并且在宣传上也是不遗余力。如今育碧的各游戏品牌已经开花结果，并且有更多的新品牌呈现出极强的发展态势。今年秋季，《赤钢铁》、《雷曼：疯兔危机》、《刺客信条》等都是呼声极高的游戏，不过最有销量保证的还是《分裂细胞：双重间谍》，育碧展台的重点也是放在了这款游戏身上。


马桶抽是本作的重要武器。

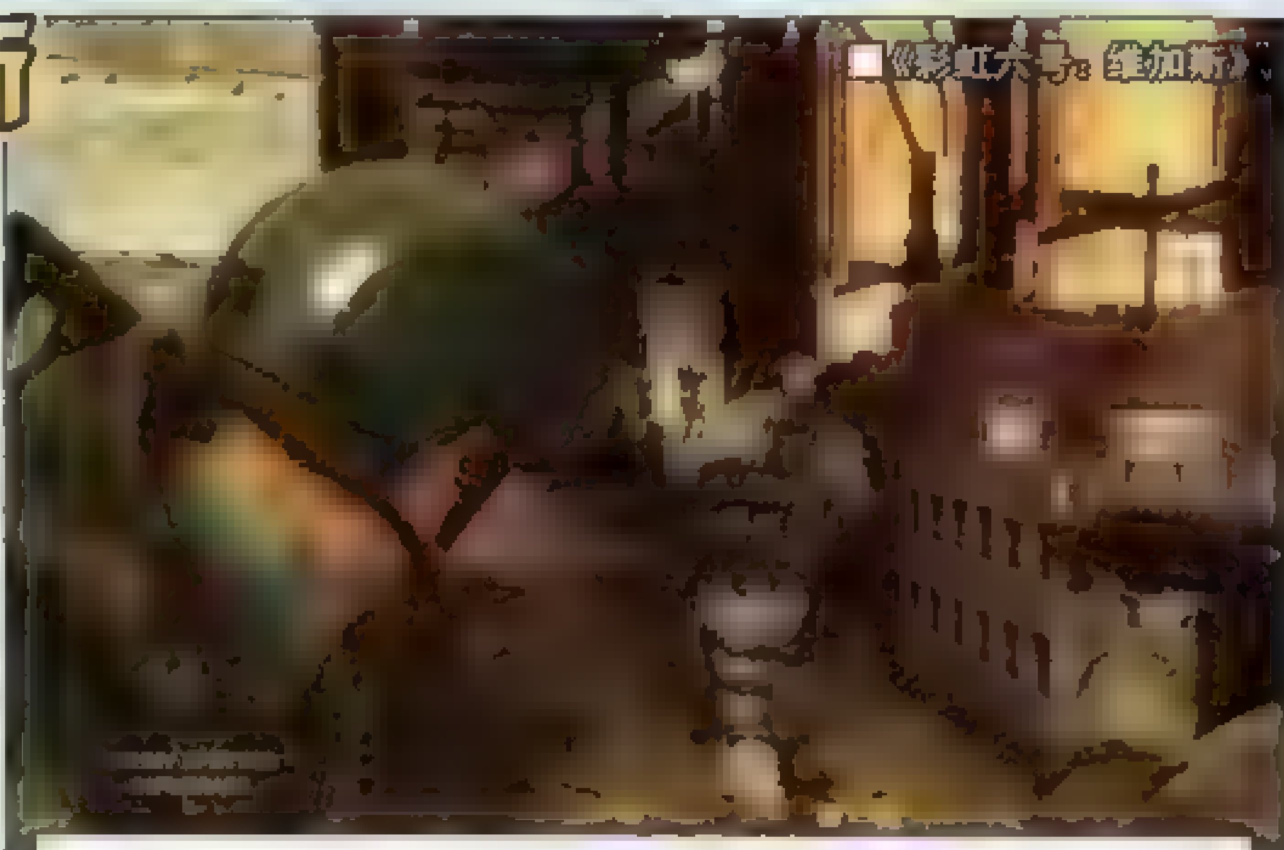
雷曼：疯兔危机

为纪念雷曼二十周年制作的《雷曼：疯兔危机》将成为该作历史上的一座里程碑，尤其是Wii版。从陆续公开的画面和创意广告可以看出，本作将会彻底发挥恶搞精神，尤其是兔子们的各种Cosplay更是让人忍俊不禁。这次在GC展上提供的最新试玩版可以发现Wii版的很多有趣玩法，尤其是各种充满想像力的迷你游戏。例如有关迷你游戏叫做“兔子爱胡萝卜汁”。兔子穿着潜水设备从水中走上沙滩，而玩家要通过向他们发射胡萝卜汁阻止他们前进，这就要通过右手柄瞄准，而左手柄不断上下摇晃，才能不断发射胡萝卜汁。还有一个第一人称视点要用马桶抽朝兔子发射，右手柄为瞄准，左手柄为换“子弹”(马桶抽)，晃一下左手柄就会出现一个新的马桶抽。在一个竞速类迷你游戏中，玩家要骑在犀牛身上与其他三名对手赛跑，左手柄的摇杆控制方向，右手柄可当鞭子使用，让犀牛加速。


◀山姆·费舍尔+Snake！注意箱子上写着“No Place to Hide”(无处可藏，《MGS4》的主题)

彩虹六号：维加斯

GC展提供的DEMO发生在假想的“但丁赌场”(现实世界的但丁赌场正在兴建)，这个关卡发生在游戏的后期阶段，这时的拉斯维加斯各地都遭到了恐怖袭击，到处浓烟弥漫。主角一行人乘坐直升机来到了但丁赌场的顶楼，然后顺着绳子进入了赌场内部。这段剧情完全采用即时演算表示，但其品质绝不比高质量CG动画的效果差。开始行动后，玩家可以将队友设定为两种状态：突击型或渗入型，处于突击状态下是与敌人展开正面交火，而渗入型则是在不惊动敌人的情况下行动。玩家可以充分利用各种掩体，并且可以拾起敌人尸体上的枪。


■《彩虹六号：维加斯》

▲《彩虹六号：维加斯》有着真正照片级的游戏画面，尤其是头盔部分的逼真刻画，让人简直无法找出其中的瑕疵。


■《分裂细胞：双重间谍》

分裂细胞：双重间谍

育碧此次提供的新DEMO除了之前的冰岛关卡外，还有一个发生在墨西哥Cozume海岸的一艘轮船上的关卡。山姆·费舍尔如今已经成为真正的双重间谍，为NSA和恐怖分子双方工作。进入这一阶段后，《双重间谍》的信任系统开始发挥作用，费舍尔的工作需要让双方都满意才能提高信任度。这个关卡中，恐怖分子组织JBA要求费舍尔炸掉轮船。显然为取信于恐怖分子而害死数千人，费舍尔是不会接受的。因此费舍尔在安置炸弹的同时，在通风管道安置了烟雾弹，由此先将乘客熏走。费舍尔在行动中既要减少伤亡，又要不让JBA起疑，若是失去其中一方的信任就会被其彻底抛弃，这就对玩家的行动提出了更高的要求。


□《赤钢铁》

赤钢铁

育碧在GC展期间公布了《赤钢铁》的一批个性鲜明的海报，并且对本作独特的画面风格进行了说明。本作美术指导Stephane Bachelet表示，之前在E3上公开的DEMO其实完成度并不高，主要原因是育碧在E3前一个月才刚刚拿到Wii的开发工具包，而之前一直都是在NGC工具包的基础上进行开发的。目前育碧正在对画面进行进一步改良。育碧希望表现出“西方人眼中的日本”，用黑暗的背景搭配斑斓的色彩和灯光，形成了独特的画面感觉。本作的原画设定也体现了西方人对日本文化的独特理解。

GC展后记

GC 2006获得了轰动性成功，更为重要的是，它的成功决不止是人数创下历史新记录。根据各厂商的反映，他们在本届展会上得到了非常满意的宣传效果，而观众也因为展会良好的组织和管理以及[illegible]获取。[illegible]参展，但其发言人表示，展出效果超出了他们的预期。“根据媒体和[illegible]的反应，我们相信今年圣诞商季会有很好的成绩。”SCE德国分公司常务董事Bassendowski说，“E3的经验告诉我们，只有为参展商提供实质性利益的展会才有发展的空间，让[illegible]和厂商[illegible]光”。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS

综述 SUMMARIZATION

评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

东京游戏展2006：索尼帝国反击战

特报 TGS索尼重兵集结，超强试玩游戏阵容公布



今年E3展PS3的展出效果不佳，首批提供试玩的PS3游戏完成度不高，游戏画面令人失望。E3展之后，业内对于PS3的负面言论此起彼伏。然而很长一段时间以来，索尼一直按兵不动，并没有公开一些有利于PS3的实质性消息，最近在德国莱比锡游戏展上更是表现的极为低调。不过目前距离PS3的发售只有两个多月时间，索尼必须要进行一次大规模的造势活动，一举扭转人们对PS3的不良印象，而最合适的场所就是今年的东京游戏展。

近日，SCEJ公布了将会在今年东京游戏展上提供的试玩游戏名单，包括大批PS3和PSP的大作。TGS上提供的PS3试玩游戏将有27款，目前已经确定其中的19款。按照以往的经验，在开展之前公布的试玩游戏名单不会有多少令人意外的大作，真正的重头戏只有观众到了展会现场之后才会看到。而今年SCEJ一下子就公开了包括《鬼泣4》、《山脊赛车7》等大作，未公布的另外8款游戏相信还有更多惊喜。此外，由于最近NDS的声势极高，PSP在TGS上也会发动强烈反攻。目前已经确定出展的PSP游戏试玩有16款，已经公布其中的12款，包括《潜龙谍影：掌上行动》、《圣女贞德》等大作。已经确定支持PSP的GPS系统的游戏有4款。此外，将会以影像形式展出的PSP游戏有35款。


山脊赛车7

PS3可试玩游戏名单(另8款未确定)

游戏名称	发行商
战鹰	SCE
审判之眼	SCE
一级方程式赛车锦标赛(暂名)	SCE
源氏2	SCE
GT赛车新作	SCE
天剑	SCE
龙穴	SCE
大众高尔夫5	SCE
机车风暴	SCE
抵抗：灭绝人类	SCE
鬼泣4	Capcom
装甲核心4	FromSoftware
剑刃风暴 百年战争	Koei
致命惯性	Koei
麻雀大战4	Koei
机密武装 突袭	Konami
山脊赛车7	NBGI
机动战士高达 目标锁定	NBGI
铁道迷	音乐馆

PSP可试玩游戏名单(另4款未确定)

游戏名称	发行商
拳手之路 The Real	Ertain
怪物猎人P2	Capcom
雀·三国无双	Koei
潜龙谍影BD	Konami
潜龙谍影：掌上行动	Konam
捉猴啦！比皮猴赛车	SCE
圣女贞德	SCE
天地之门2 武双传	SCE
瑞奇与叮当携带版	SCE
皇牌空战X 诡影苍穹	NBGI
高达 沙场混战	NBGI
世界传说 光明神话	NBGI

PSP展出游戏(支持GPS)

游戏名称	发行商
导航软件	Edia
潜龙谍影 掌上行动	Konami
星相仪 携带版	SEGA
大众高尔夫	SCE



《源氏2》剧情公布，静御前确定参战！

软件 PS3《源氏2》新情报公布，静御前成为可操作角色


▲平氏军队使用"魔瘴钢"形成了可怕的魔物大军。

由冈本吉起成立的"游戏共和国"开发的《源氏2》(暂名)是目前完成度较高的PS3游戏，已经确认将会在TGS上展出最新试玩版，近日SCEJ公开了该作的最新情报。

与前作一样，本作将同样围绕魔石"天钢"展开。平清盛利用天钢的力量想要获得更强大的力量，结果被源义经打败。平氏军队被赶到京城外，而源赖朝率领的军队对其展开追讨。3年后，有传闻称平氏的军队中出现了怪物，为了查明真相，源义经前往平安京与源赖朝会面。一日夜里，女武将平敦盛与巫婆率领的平氏军队袭击了平安京，在火焰包围的朱雀门前，源义经再次投入战斗之中。

《源氏2》最大的新增要素就是静御前将成为可操作角色。源义经使用双剑，是身体敏捷平衡性较好的角色；武藏坊弁庆使用巨棒，是速度较慢但攻击力较高的角色；而静御前使用的武器叫做"微尘"，可远距离攻击，且收缩自如，作用类似于忍者的勾绳。在战斗过程中，玩家可以在三名角色中自由切换操作。例如当使用源义经战斗被包围时，可以切换为弁庆，用巨棒的旋转攻击脱围，而一些无法经过的区域可以利用静御前的微尘进入。使用天钢发动"神威"时，会进入到特殊空间中，发动连续攻击，将多名敌人同时击倒。本作还加入了"魔瘴钢"，将其植入体内会令战斗力激增，并变化为怪物。

PS3版《大众高尔夫5》正式公布

软件 日本国民级高尔夫球游戏登陆PS3

SCE的《大众高尔夫》于1997年7月17日在PS上推出，时隔将近十年，该系列已经在PS2、PSP等平台上推出，并且一直保持极高人气，是日本销量最高的高尔夫球游戏系列。今年2月份，系列开发商Clap Hanz在官方网站上宣布《大众高尔夫5》"锐意制作中"。近日随着SCE陆续公布TGS展出情报，Clap Hanz首次公开了该作的游戏画面。本作预计将于明年发售。

PS3版《大众高尔夫5》将会继续系列的风格，让所有人都轻松享受高尔夫球的乐趣。在初步公开的画面中可以看到非洲大草原的独特场地，看起来除了传统的高尔夫球场外，本作可能将会更多地将球场搬到大自然中，真正表现高尔夫所强调的"绿色"和"氧气"。本作将会在TGS上提供试玩，目前Clap Hanz并未公布详情，不过据猜测本作可能会对应PS3的网络功能以及手柄的动作感应功能。



正面对抗！Wii将与PS3同日发售？

特报 11月17日任天堂将举办"Wii首发派对"

据美国媒体报道，近日任天堂开始向一些媒体记者广发邀请函，邀请人们参加"Wii首发派对"，而该派对的举办时间是11月17日！

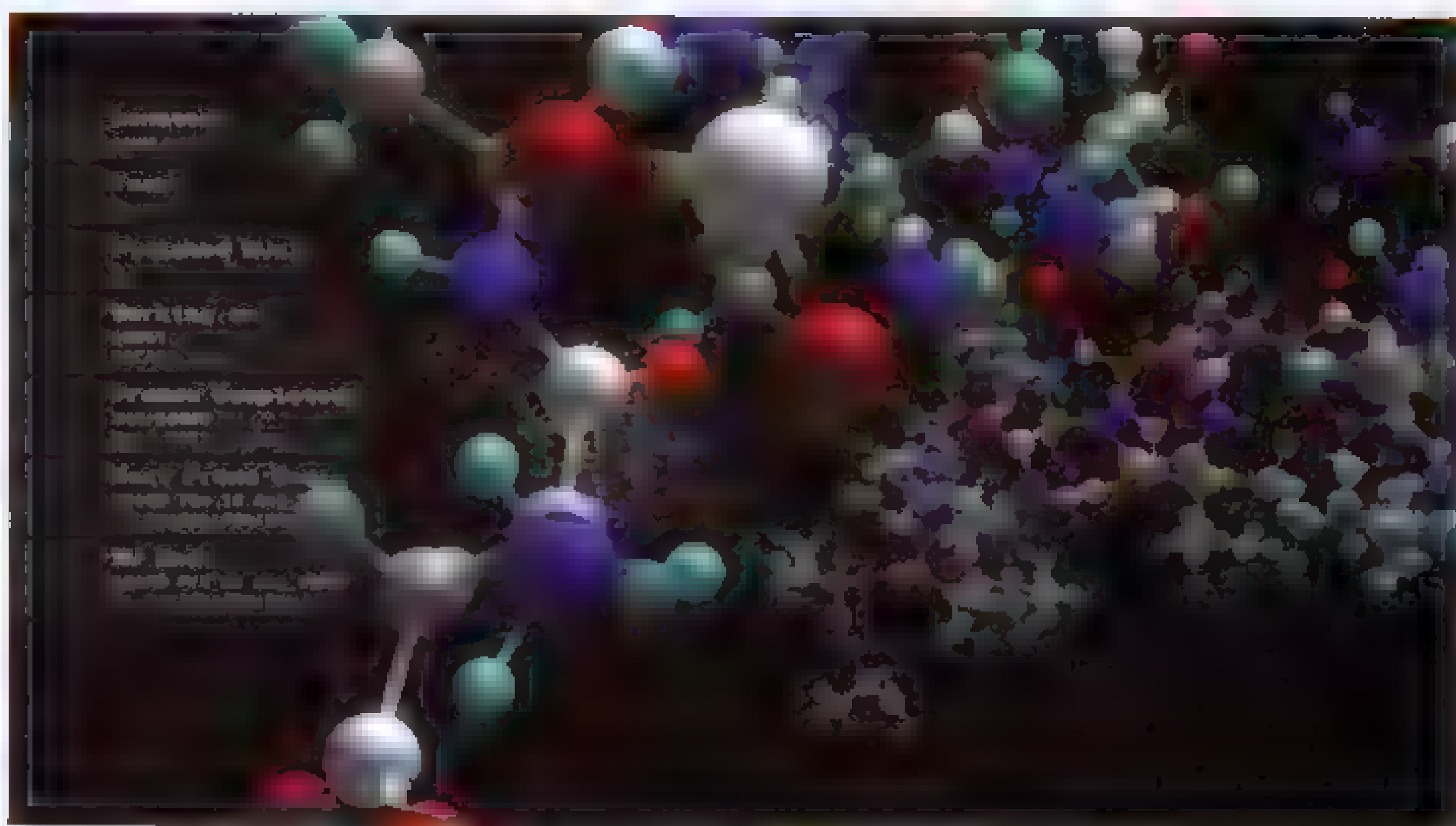
11月17日是美版PS3的首发时间，任天堂选择这一天举办"首发派对"意味着什么？Wii将与PS3同日发售？目前任天堂对Wii的发售日仍然保持缄默。虽然Wii与PS3的发售时间应该不会间隔太远，但若真是选择同一日上市，任天堂想必是对Wii的信心过于充足。

11月17日的"Wii首发派对"是否等同于Wii的首发日目前无法确认，可以确定的是，在Wii发售前后，任天堂将会陆续召开多场会议和派对。首先是将于9月14日NGC发售5周年当天在纽约召开的研讨会，该会议将由美国任天堂总裁雷吉主持，任天堂预计将会在该会议上公布Wii的发售日和售价。此外，在美国各大城市也将会陆续召开Wii的体验派对，该派对每场只招待30～35人，参加者由任天堂从其官方网站注册用户中抽选，入选者被称为"Wii大使"，可以携带几名不玩游戏的家人或朋友到场，现场会提供《超级马里奥 银河》、《塞尔达传说 含光公主》等6款游戏。目前已经确定的几场体验会为9月22日的丹佛体验会、9月29日的迈阿密体验会、10月13日的芝加哥体验会。

至于Wii的价格，最近花旗集团东京分公司的报告显示，Wii可能只卖19800日元。此前花旗预测Wii的售价为2.5万日元，但目前得到的可靠消息显示，任天堂已经成功压低了CPU等组件的价格，因此Wii的售价将会比之前预想的还要低。EA首席运营官David Gardner也表示，他从日本得到的可靠消息显示，Wii在日本的价格应该是2万日元左右，在美国应该是170美元左右。雷吉在接受《今日美国》采访时表示，任天堂已经向部分零售商透露了Wii的发售日和售价等信息，因此目前流传出来的这些消息可靠性相当高。

PS3运算能力将用于治疗癌症

特报 Folding@home将利用PS3治疗癌症



▲Folding@home分布式计算工程PS3客户端的初步构想图。

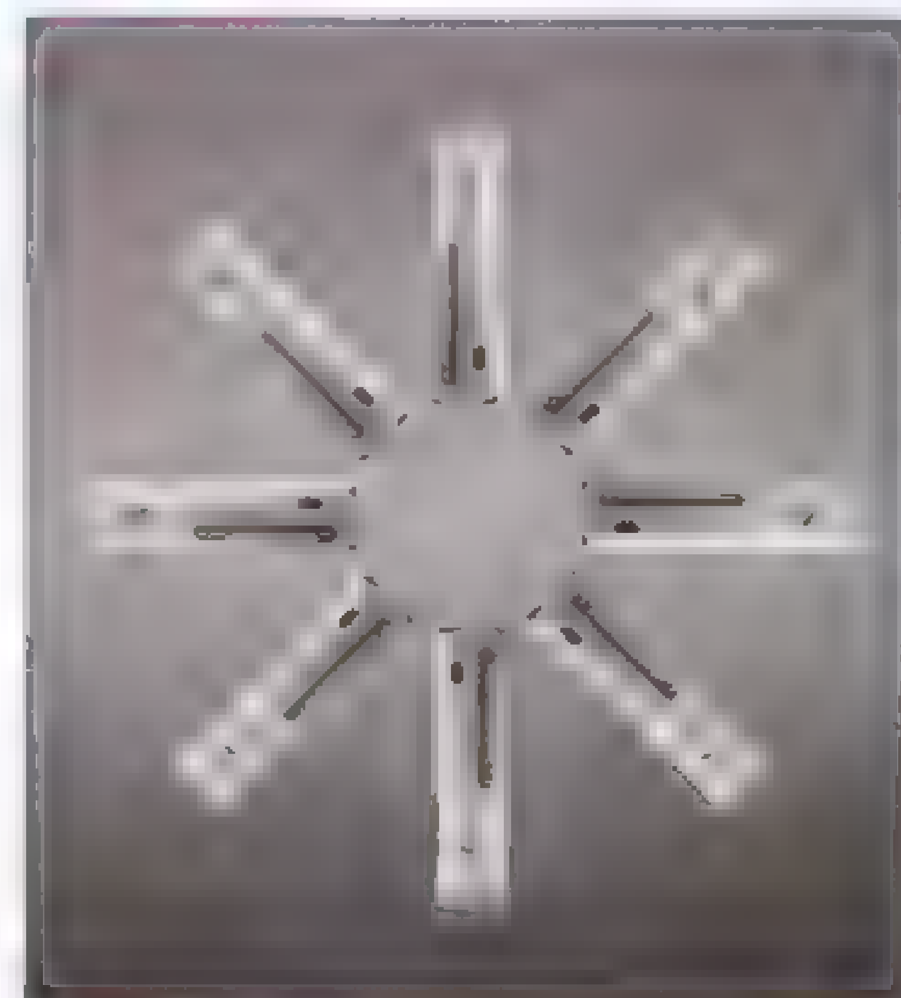
Folding@home近日宣布，将会利用PS3的强大运算能力治疗癌症，所有PS3拥有者都有机会用自己的PS3为治疗癌症做出贡献。

Folding@home是一个研究研究蛋白质折叠、误折、聚合及由此引起的相关疾病的分布式计算工程。使用联网式的计算方式和大量的分布式计算能力来模拟蛋白质折叠的过程。参与该工程的用户可以从网上下载客户端，这样当电脑开机而CPU的处理能力处于闲置状态时，这些闲置的运算力将会参与到该工程的联网运算中。蛋白质折叠是实现生物功能的基础，但它的折叠过程对人类而言仍然是个未解之谜。通过模拟蛋白质折叠的过程，将有助于攻克癌症、阿尔茨海默病(早老性痴呆)和亨丁顿舞蹈症(一种脑部退化疾病)等疾病。但这一过程的模拟非常复杂，需要有极其庞大的计算机运算能力。Folding@home就是利用数百万台计算机的闲置运算能力进行该过程的模拟。目前ATI的系列高端显卡也已经确定将会加入该计划。

Folding@home相信，PS3的CELL处理器可以提供100GFLPOS的运算量，即每秒进行1000亿次浮点运算。Folding@home希望能够有至少1万台PS3加入该计划，从而实现每秒钟1000万亿次的浮点运算。目前参与该计划的电脑已经有20多万台，若是PS3用户能够积极参加，将会让Folding@home的研究进入到更高的阶段。在CELL全力运算的同时，PS3的RSX图形处理器将会实时计算出蛋白质折叠过程的图像，并通过最新图形技术将其呈现在屏幕上，让玩家在玩游戏之余，能够看到自己为攻克癌症做出的贡献。

价格战即将打响？X360于英国降价

硬件 英国版X360降价10英磅，其他地区即将跟进？



微软于8月25日向零售商确认，英国X360的简装版售价即日下调至199英镑。X360简装版在英国的售价原本为209英镑，虽然降幅只有10英镑，并且降价之后的价格仍然比美版昂贵，但这毕竟是X360的全球首次正式降价。目前豪华版X360的售价仍然是279英镑。

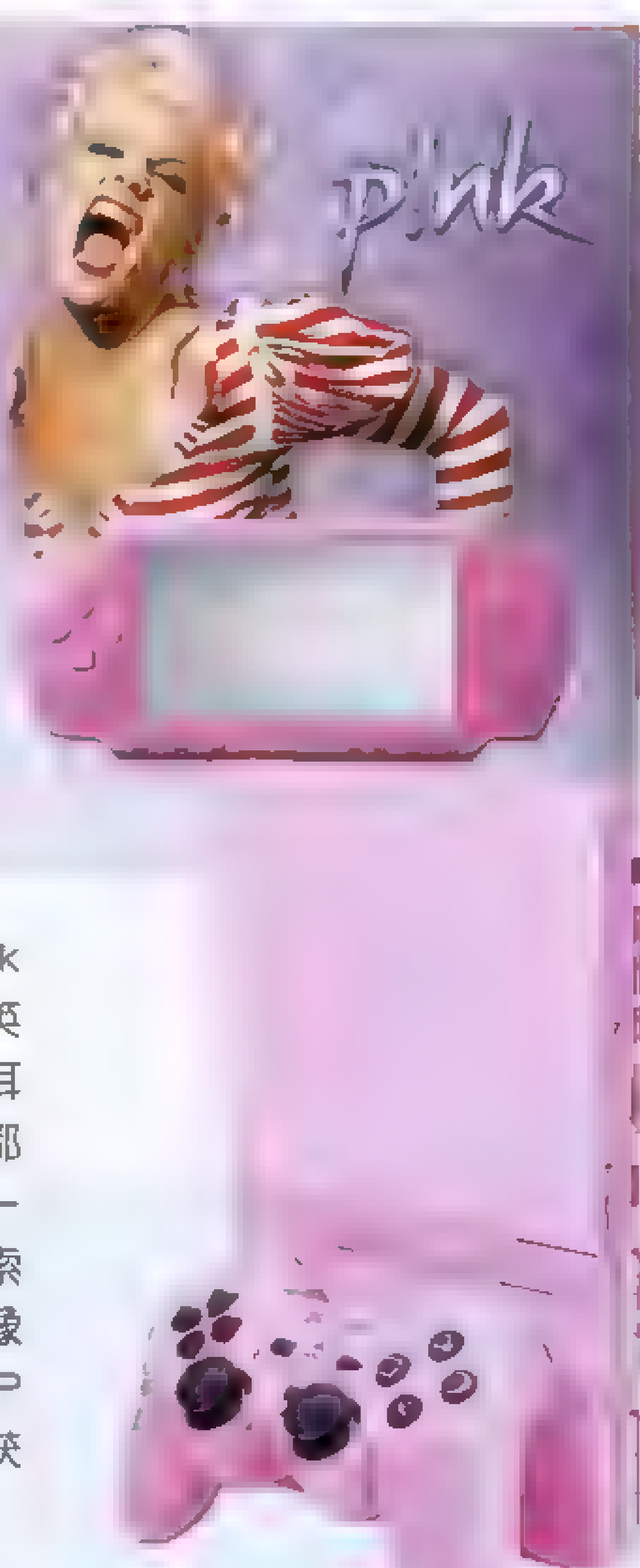
微软英国分公司表示，降价决定并不是有他们作出的，而是其零售商合作伙伴的共同决定。在一些主要零售商将简装X360价格降至199.99英镑后，微软也表示赞同，认为这是更适合消费者的价位。不过根据英国媒体从一些零售商得到的消息，此次降价是微软英国官方作出的统一决定，这就意味着微软可能也会在圣诞商战之前小幅度降低其他地区的X360售价。

索尼于欧洲刮起"粉红风暴"

硬件 粉红版PSP及超薄PS2陆续公布

8月23日，SCEE宣布欧版超薄PS2的售价将会下调到129.99欧元(94.99英镑)。此前超薄PS2在英国的建议零售价为105.99英镑，不过很多零售商其实已经将实际价格下调至95美元左右。与降价声明几乎同时公布的是一款粉红色的新版超薄PS2，该款式将会以调整后的新价位推出，配备了两个粉红色手柄和一张粉红色8MB记忆卡。发售日为11月8日。

或许是因为NDS开拓女性玩家市场做得太成功，SCEE也希望能够进一步开拓女性玩家市场。在公布了粉红色PS2之后，SCEE又公开了一款粉红色的PSP。这款"P!nk PSP"将于10月27日发售，售价为69英镑或229欧元，除了机身为红色外，耳机、收纳包、腕带和32MB记忆棒等都采用了白色。"P!nk PSP"将会赠送一张特别版UMD碟，其内容包括刚刚和索尼签约的美国女歌星Pink的演唱会录像和独家专访等视频资料。购买这款PSP的玩家可以用序列号在网上注册，并获得独家内容下载。



X360《超级机器人大战XO》公开

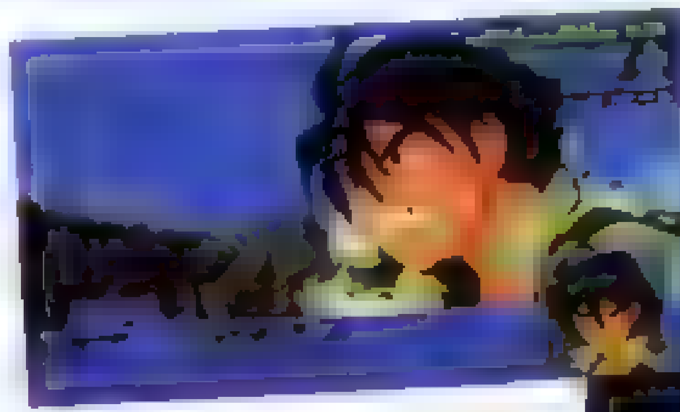
软件 《超级机器人大战GC》移植X360，年底发售

据《FAMI通》报道，Banpresto将于今年11月推出X360版《超级机器人大战XO》，售价为7329日元。

本作以2004年12月发售的《超级机器人大战GC》为基础，继承了该作的故事情节、系统与登场作品，同时加入了X360版的新要素，如新的剧情和机体。游戏中的战场地图采用2D画面，战斗采用3D画面。游戏设计了机体部位破坏系统以及机体大小补正系统、敌机体捕捉系统等独特系统。X360版将会把画面解析度提高到720p，机器人机体的刻画将会更加细致，并增添了各种攻防特效。战斗时会有驾驶员的大特写画面，以及掩护机体的窗口等，战斗的魄力和临场感将会大幅提升。并且本作还将支持Xbox LIVE，可以进行连线对战。



本作参战作品(共19部)		
机动战士高达	超兽机神断空我	重战机
机动战士Z高达	银河旋风无赖我	苍之流星
机动战士ZZ高达	银河烈风幕臣我	机甲战记
机动战士高达0080	银河疾风流离我	真盖塔对新盖塔(OVA)
机动战士高达08 MS小队	绝对无敌雷神王	无敌机器人G7
机动战士高达 逆袭的夏亚	最强机器人大王者	未来机器人DALTANIOUS
		魔神凯撒(OVA)


▲驾驶员的大特写画面。

▼掩护机体窗口。


▲大魄力的战斗画面。

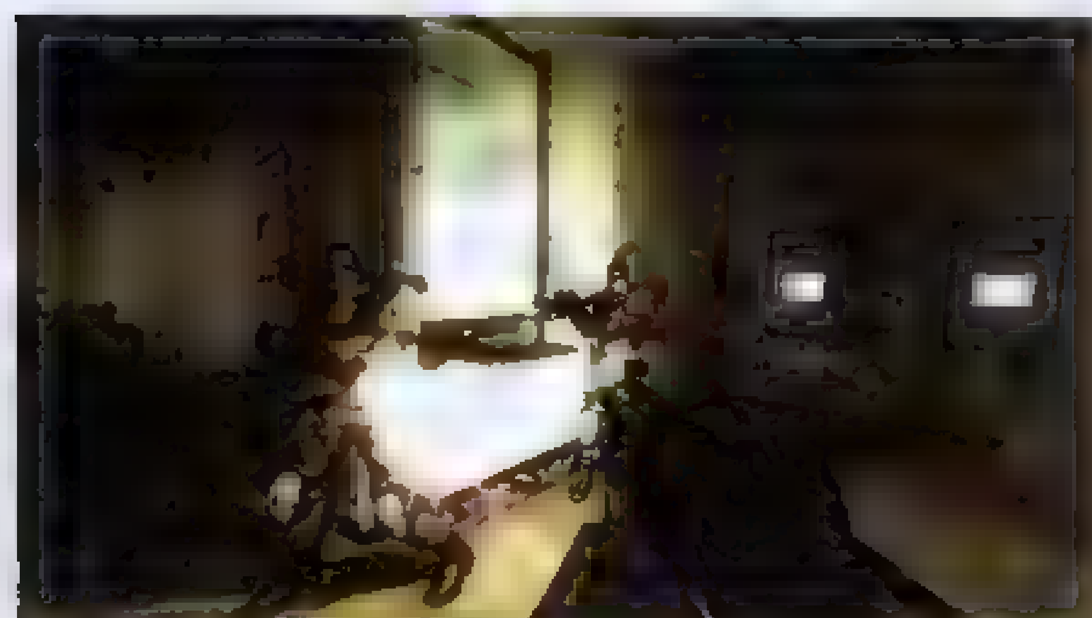
新闻短波

《光环2》玩家入选吉尼斯世界纪录

《吉尼斯世界记录》近日将《光环2》玩家Cody Miller收入到了"世界之最"中。Miller可以在一命不死的情况下，只用三个半小时就将《光环2》打穿。这个成绩是Miller在一年前创造的。

《灵异恐惧》为PS3首发游戏

Sierra近日宣布，FPS大作《灵异恐惧》(FEAR)将成为PS3的首发游戏，于11月17日在北美推出。本作将会增加不少新关卡和新内容。



PS3《我的暑假3》

SCEJ近日公布了将会在PS3上推出的《我的暑假3》，首次公开的画面中可以看到牌子上写着的"吉本牧场"，看来应该是本作的主要舞台。本作预计将于明年夏季期间发售。



《勇者斗恶龙IX》开发中

最近在东京举办《勇者斗恶龙》音乐会时，该系列音乐制作人杉山光一表示，《勇者斗恶龙IX》目前已经在开发中，不过游戏大体发售时间以及对应平台均未透露。

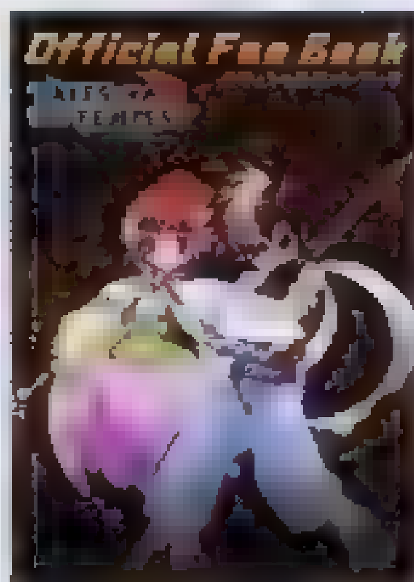
NGC大批作品移植Wii

宫本茂日前在接受《Nintendo Dream》采访时表示，Wii上将会出现大批NGC的移植游戏，这些游戏不会进行画面强化，但会对应Wii的新玩法。任天堂表示，Wii的主机架构原本就与NGC相近，很多NGC游戏的代码可以在Wii上直接使用，因此将NGC游戏复刻到Wii上是非常容易的。除了任天堂外，其他第三方厂商也将会在Wii上推出NGC的移植游戏。

《风雨传说》发售日

NBGI近日宣布，NDS版《风雨传说》将于10月26日发售。预订本作的玩家将会获得收录了设定资料、配音访谈、猪股睦美专访等内容的资料集，以及印有游戏LOGO的小口袋。





《战神》PSP？

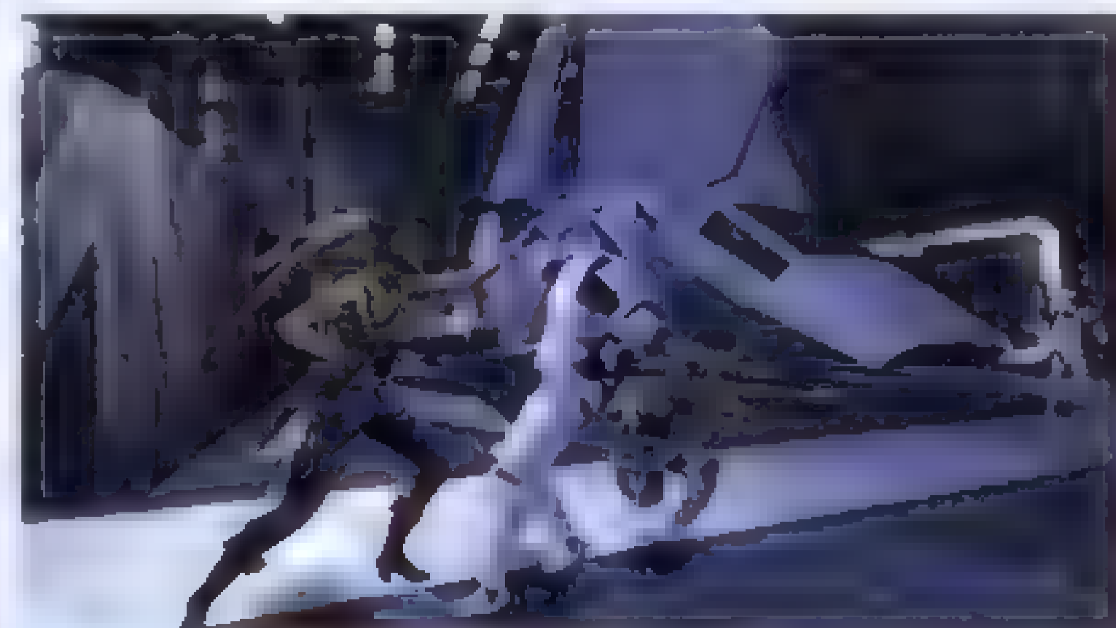
据美国《PSM》杂志报道，《战神》制作人David Jaffe目前正在制作一款PSP新作。Jaffe并未透露该作任何消息，不过有传闻称这款游戏正是PSP版《战神》。

X360《饿狼传说Special》

SNK Playmore近日公布了TGS2006的出展游戏名单，其中包括家用机游戏11款，手机游戏15款。在这些作品中包括将会在Xbox LIVE Arcade上推出的《饿狼传说Special》。

PSP《星球大战：致命联盟》

育碧近日宣布取得《星球大战》掌机游戏发行权，将于今年12月推出一款PSP和NDS版的《星球大战：致命联盟》，并公布了PSP版的游戏画面。本作PSP版由育碧蒙特利尔制作室开发，NDS版由育碧卡萨布兰卡制作室开发。本作的剧情发生在《星球大战I》和《星战前传I》之间。



《新超级马里奥兄弟》销量

美国任天堂于8月24日宣布，NDS版《新超级马里奥兄弟》在美国的销量已经突破100万套。该作全球总销量于7月中旬突破382万套，从目前的销售情况来看，该作总销量超过500万套不成问题。

《GT赛车HD》为过渡作品

据《FAMI通》报道，《GT赛车》PS3新作的正式定名为《GT赛车HD》(之前为暂定名)，不过该作仅仅是过渡型作品。制作人山内一典表示，《GT赛车HD》是《GT赛车4》的移植版，将该作的画面提升到1920×1080p，但并非为PS3性能贴身打造的游戏。之所以开发《GT赛车HD》，是因为山内一典希望《GT赛车4》照片模式中经过优化的静态画面能够成为动态画面，而PS3实现了他的构想。目前为PS3度身定制的《GT赛车》正统续作也已经在开发中，该作才是PS3实际性能的体现。



《FFXII》制作人松野泰己黯然退出SE

特报 病重还是另有隐情？松野泰己一年前已离职？



去年8月，Square Enix宣布《最终幻想XII》制作人松野泰己因健康原因而退出《最终幻想XII》的开发，由河津秋敏接任，无法完成这部鸿篇巨制成为松野泰己的巨大遗憾。最近关心松野泰己病况的热心玩家向Square Enix致信询问其现状，然而得到的回答却是：“松野泰己已于2005年8月退社”。也就是说，当时声明中所述“松野泰已转为监制继续监督游戏开发”的说法只是借口，实际上松野泰己已经离开了Square Enix。由于Square Enix至今并未发表松野泰己的离职声明，因此这则消息的可靠性现在无法判断。但可以肯定的是在很长一段时间内，我们都不会再看到由他制作的游戏。

◀ 2003年11月参加《最终幻想XII》制作发布会时，松野泰己的精神似乎还相当不错。

松野泰己因《皇家骑士团》而成名，于1996年加入Square，并制作了《最终幻想战略版》，担任《最终幻想XII》制作人可说是其事业的巅峰，然而这款游戏却成为系列历史上延期最长的一部作品，该作的延期与松野泰己直接相关。松野本人也公开表示：“游戏制作过程拖了这么久，实在非常抱歉。”据美国1UP等游戏媒体报道，松野泰己其实在Square Enix的声明发布之前相当长一段时间就已经卸下了制作人的职务。

EA顶尖技术打造《战地：恶人连》

软件 《战地》新作公布，采用顶尖技术制作

EA近日宣布，将会在PS3和X360上推出一款《战地：恶人连》(Battlefield：Bad Company)。本作由系列开发商DICE制作，采用了全新技术，有90%以上的场景均可破坏。本作暂定于2007年内发售。

在《战地：恶人连》中，玩家控制一群变节的士兵，为了报仇和获得财富而战斗。游戏中将会有电影般的火爆体验，也会有一些黑色幽默。采用了目前最尖端的引擎技术，具有极为逼真的画面表现力，对于细节的描绘尤其惊人。不过本作最惊人的并非画面，而是强大的物理效果。目前公开的场景位于一个小镇内，一辆坦克在小镇内行驶，而玩家的目标就是将其摧毁。这可以通过很多种方式完成，例如你可以到附近寻找一辆战车与其对轰，可以溜到履带边将C4炸弹贴到坦克身上，或者寻找反坦克火箭筒。例如当玩家在一座楼里找到了火箭筒，然后跑到二楼准备朝坦克发射，而坦克会一炮将楼房炸出个大洞，爆炸产生的碎块会将主角砸伤。坦克会不断朝楼房开炮，将其打成马蜂窝，而玩家要不断寻找新的地方躲藏。跑到街上，躲在墙角后面也不安全，因为坦克可以一炮将整个墙角炸开花。不过这种环境的破坏性也可以为玩家所利用，例如你可以将一棵大树打倒挡住坦克的前进，可以在墙上炸开一个洞，给狙击手一个最好的狙击位置。

“《战地》系列”最大的优势就在于出色的多人游戏模式，本作也会有网络多人模式，预计将可以进行24人线上游戏。制作人表示，之前的几款《战地》游戏在兵种平衡性上还存在很多不足，而本作在这一方面进行了深入研究。此外《战地：恶人连》还将加入丰富的下载内容，在游戏发售的第一天就会有不少免费或收费的下载内容。



■[illegible]非常细腻逼真。

流言板

EA收购Crytek？

德国《Die Welt》报社报道，EA目前正打算收购《孤岛危机》的开发商Crytek。EA国际发行部总经理Gerhard Florin对记者说：“Crytek是一家让我们非常感兴趣的收购对象。”

Crytek位于德国法兰克福，由他们开发的《孤岛危机》是目前业界画面最强的游戏。2004年EA开始与Crytek合作，并取得了《孤岛危机》的发行权。不过对于《Die Welt》的报道EA已出面否认，发言人称：“我们并未与Crytek谈判收购事宜，Florin的话被误解了。”尽管如此，《Die Welt》采访Crytek创始人Faruk Yerli时得到的回答是：“有关收购事宜的谈判正在进行中。”，除EA外，Crytek目前也在考虑其他收购者。

可信度 ★★☆☆☆

新版PSP？

据美国《PSM》杂志报道，索尼将于2007年3月之前对PSP进行最后一次版本更新，之所以是“最后一次”，是因为此后更新的不是软件版本，而是硬件。《PSM》的这则传闻显示，将于2007年3月之后推出的这款新版PSP在重量上将会更轻，并且采用了8GB的闪存，UMD碟仓也会进行重新设计，并且很可能会增加一个类比摇杆，这样就可以更方便地操作一些FPS类游戏。

新版PSP的传闻早已有之，并且之前也是相当可靠的消息渠道。而在多数的传闻中都提及了“将会增加大容量闪存”的特性，看来若是今后推出新版本PSP，在闪存方面应该会有所加强。不过根据以往的经验，《PSM》的传闻可靠性并不是很高，并且8GB闪存的容量未免也太大了一点，从成本角度考虑不大实际。

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

125亿

美国消费电子协会(CEA)近日发布的报告显示，2006年美国消费电子类产品出货额(由厂家卖给批发商的销售额)预计将达1400亿美元，比去年提高8%。游戏类产品将会成为亮点，出货额预计将会达到125亿美元，到了2007年更是会在次世代主机的刺激下达到150亿美元。其余消费电子出货额预计为：HDTV等显示器类产品220亿美元、MP3等音乐播放器类产品50亿美元。

450000

Capcom宣布，X360大作《丧尸围城》在美国的首周出货量达到了45万套，根据调查机构的数据，该作首周实际销量为32万套。据日兴证券预测，《丧尸围城》在2007年3月内销量有望达到80万套，在一个装机量并不是很高的主机上能够达到这样的销售数字是相当不容易的。近年来Capcom能够卖过80万套的游戏屈指可数，《丧尸围城》的热卖意味着该系列将会成为Capcom的又一张王牌。

本期新闻综述

索尼 暴风雨的前夕



美国分析机构Yankee Group最近发布的一份报告显示，PS3仍然会是次世代的霸主，在未来5年内将占据美国游戏市场44%的份额，销量达3000万台。X360届时在美国也将有2700万台的销量，而Wii预计只有1100万台。对此，SCEA总裁平井一夫表示，PS3的成绩就算不会超过PS2，至少也可以与PS2持平。

不过多数分析家对PS3的前景并未因此改观。据CNBC财经新闻报道，三菱UFJ投资银行预测，索尼本财年内不可能制造6 0 0 万台PS3，预计只能有300万台的产量。索尼的股价因此下跌了3.1%。

E3之后蛰伏了三个多月，任凭业内负面言论甚嚣尘上而毫无动静，索尼这段时间来的按兵不动实在有点异乎常态。眼看着PS3的发售日一天天逼近，近日索尼终于开始集结兵力。TGS是索尼最后的战场，而之前的按兵不动正是为了将所有实力聚集起来，在TGS上来一场彻彻底底的大爆发，用铺天盖地的声势一扫人们对PS3的疑问。目前这一段时间的宁静对索尼来说只不过是暴风雨的前夕。

本月政策关注

日本出台游戏产业扶持计划

据日本《读卖新闻》报道，日本经济产业省目前已经制定了一项发展电子游戏产业的5年计划。除了对游戏业提供政策扶持外，日本政府还将设立一个"日本游戏业的奥斯卡奖"。该奖项主要用于表彰游戏制作人，其评委来自游戏硬件和软件发行商，提名的范围并不局限于日本的游戏开发者，也可以包括海外的制作人。日本经济产业省表示，希望该奖项成为全球最权威的游戏奖项，并通过此次5年计划让日本游戏业重新树立其正逐渐失去的游戏产业领导地位。

本月名人名言

微软主管谈PS3解析度

"我可以拿我的脖子保证，今年你肯定看不到PS3上有任何1080'X'解析度的游戏！"微软Xbox LIVE技术战略主管Andre Vrignaud日前在其博客中这样说道。Vrignaud认为目前多数游戏开发商制作的游戏都是以720p为标准，并且PS3的游戏99%都将会采用720p的解析度，只有少数会采用1080'X'(逐行或隔行扫描)解析度，而这些游戏要么是场景简单的古老街机游戏的移植版，要么就像《GT赛车HD》那样放弃很多特效，结果导致画面看起来更糟糕。Vrignaud最后告诫广大玩家："不要听信1080p的骗局"，索尼吹嘘的1080p在HDTV上看不出什么特别的效果，只要有支持1080i的HDTV就已足够。"PS3和X360的解析能力差不多，你可以不信，但到明年一切都将明朗。"Vrignaud说。

本月新主机

Pocket Pad

这款可以玩世嘉经典游戏的掌机并非由世嘉出品，而是一家叫做Alpha Plus的电子公司。Pocket Pad采用了2.4英寸的液晶屏，内置9款世嘉经典游戏，包括《索尼克》、《海豚Ecco》等名作。主机内置1GB闪存，可充当MP3播放器，并有一个SD卡插槽。令人意外的是，这款小掌机还有AV输出口，可以将画面输出到电视上。该掌机售价为80英镑。

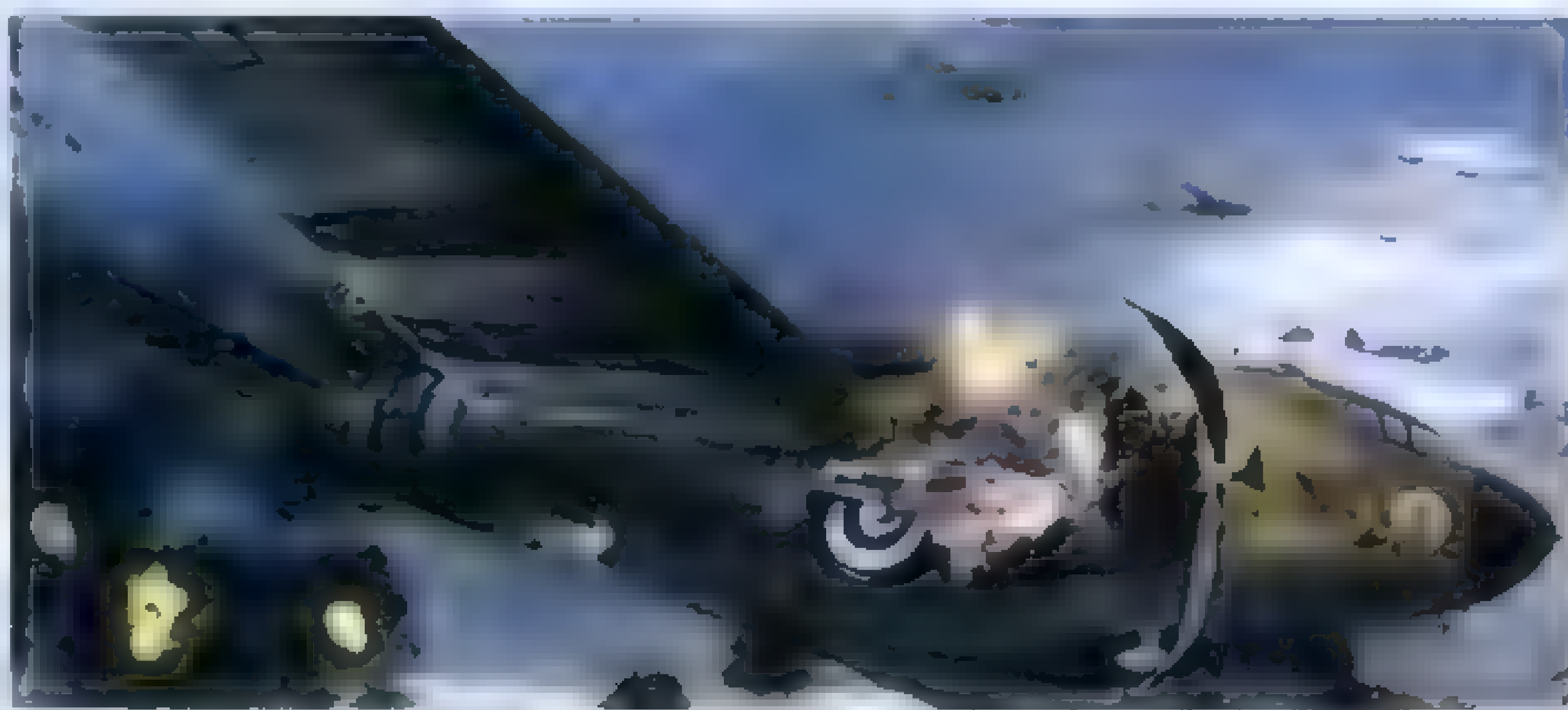


本月技术追踪

EA已采用虚幻引擎3开发新作

Epic Games的"虚幻引擎3"因其强大功能和易用性在游戏业内广受好评，自公布以来已经被众多游戏开发和发行商采用，微软和索尼等公司也相继宣布采用虚幻引擎3开发游戏。该技术已经成为次世代游戏事实上的技术标准。EA从很早以前就开始独立开发自己的引擎技术，并开发了《拳击之夜3》等有着出色画面表现力的游戏，不过EA游戏制作室总裁Paul Lee表示，EA的战略是维持业内最顶尖的游戏开发实力，因此必须掌握业内最强的游戏开发技术。近日EA宣布，他们已经购买了虚幻引擎3的使用权，将会与EA本身的技术结合，开发高品质次世代游戏。

据《CNN Money》的专栏作家Chris Morris报道，虚幻引擎3其实已经应用到EA的一些重要作品中。Morris的信息来源是"美国技术研究"(A T R)的分析家P. J. McNealy，据透露，EA洛杉矶制作室的《荣誉勋章：空降》其实就是采用虚幻引擎3开发的，另外一款采用虚幻引擎3开发的也是FPS游戏，该作的名字叫做《死亡空间》(Dead Space)，目前并未公开。



▲有着出色画面的《荣誉勋章：空降》是由虚幻引擎3开发的吗？

本月市场观察

GameStop喜忧参半

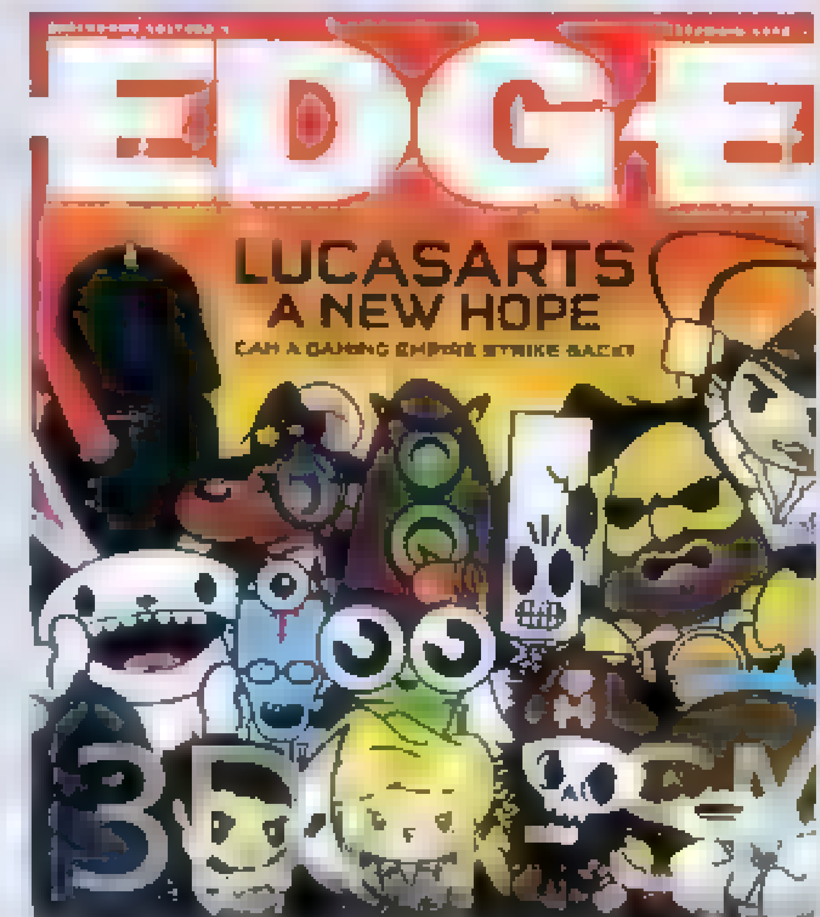
美国最大的游戏零售商GameStop近日宣布，其第二财季营业额从去年同期的4.159亿美元增长到9.633亿美元。不过销售额如此大幅度的增长主要原因是GameStop收购了美国第二大零售商EB Games，这一销售额是两家公司的销售额总合。由于销售成本从2.878亿美元增长到6.641亿美元，GameStop的纯利润从790万美元降低到318万美元。

GameStop表示，利润降低的主要原因是两家公司磨合期必要的成本支出，目前两家公司的供货系统已经顺利合并，预计今年该公司的总业绩会增长15%～17%。今年下半年，GameStop希望PS3和Wii能够让他们的销售额暴增。GameStop首席财务官David Carlson认为，PS3年内在美国的销量应该为100万台左右，而Wii为75万台。

欧洲游戏杂志市场

由于网络媒体的兴起，欧洲游戏杂志市场目前正遭到猛烈冲击。据统计，今年7月份，英国多本游戏杂志的销量都呈现明显下降的趋势。PS2官方杂志的销量从去年同期的13.2万降低到10万，Xbox官方杂志从6.44万降低到4.05万，任天堂官方杂志销量更是跌到了3.55万本。

非官方游戏杂志的销量也在下跌。《PSM》7月销量为3.6万本，同比下跌了4500本；《PSW》从6月的4.37万本下降到7月的3.45万本。不过一些专门的次世代游戏杂志销量开始提升。X360官方杂志销量达到了4.27万本，《Xbox World 360》也小幅提高到2.3万本，《Edge》的销量为3.36万本。



文 叉包饭斯DKCK 蜘蛛

有韵曰："腾蛟起凤，孟学士之词宗；紫电青霜，王将军之武库。"——这是初唐才子王勃在《滕王阁序》中吹捧在座的文武官员的句子。如果把电玩界的软件商们也看作是"高朋满座"的一桌宴席，那么实力雄厚的硬件厂商麾下的"御用文人"们便是那些滋润的第一方、第二方厂商；而桌子另一边的"第三方"就可算是领兵前来，带有各自"武库"的猛勇战将了。

这酒宴不是这么好吃的，战绩功勋更是沙场上真刀真枪、人头落地的冒死拼杀换来的。话说这群文豪，天天伴随在"天子"左右的文臣——第一方第二方，毕竟不用体验这种血腥场面；而作为武将的第三方如果不能把软件卖好，那恐怕还来不及另投明主就已性命难保了。毕竟，这是独立的代价。

在次世代来临的潮头，我们已经用了太多的文字来描述和分析"三分天下"的任天堂、索尼和微软到底谁是"真命天子"，今次我们不妨转换视角，聚焦同样面临次世代挑战的第三方软件厂商们，看看这些还未择主的武将，是如何一番"紫电青霜"的气象。

■Capcom的转型初见成效，《失落的星球》是否能令其再次走上光明大道？

第三条道路

次世代转型期的第三方厂商掠影

日系厂商

多年来日本主机游戏市场持续萎缩，市场容量远远落后于美国、欧洲之后，仅占全球15%不到。但这个市场却又无人敢漠视，这里一直是动漫、电玩领域制造商的重镇。大量拥有世界级水准的第三方厂商从这个太平洋边的岛国腾飞，如今都成了在全球广布分支机构的跨国大厂。下面就现让我们先看看日系厂商们的动向吧。

Square Enix

当家武将：《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列

当年在日本业界率先掀起巨头合并大潮的Square Enix是当今日本业界当之无愧的航空母舰。曾几何时，成为决定了主机大战胜负关键的超大作"《最终幻想》系列"和日本国民级RPG"《勇者斗恶龙》系列"史无前例地握在了一个人的手里。这种巨大的影响力同样是一种巨大的危机。两款超大作"押宝"到哪一台主机上不但是玩家瞩目的焦点，更成了摆在SE高层面前的一道刚性十足的难题。

今年E3，SE的展前发表会为我们揭晓了谜底：秉承着PS2时代的辉煌，SE将依然将压轴的正统续作《最终幻想XIII》毫不犹豫地贴上了PS3的标签。不过这次次世代的复杂战局让SE看似果决的行动悬念犹存：大量"《最终幻想》系列"正统作品的复刻版已经先后登陆GBA和NDS；《勇者斗恶龙 剑神》登陆Wii平台、《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》登陆NDS平台，更被业界评论家纷纷猜测是决定《勇者斗恶龙9》去向的试水之作。显然，任天堂借助着NDS神话般的销量和Wii巨大的好评，已经表现出极其强劲的上升势头，这让SE不得不重新规划其"跨平台"发展的策略。

要注意的是，"跨平台"并不意味着"多平台"，指的是不同的作品以独占的姿态登陆各种平台。对于手中拥有丰富品牌资源的SE而言，或许这些作品更像是重量不同的砝码。第三方做到顶级如SE者，与其把砝码都堆在一边，不如扮演一个"灰色的魔女"，使天平两端保持微妙的平衡。于是我们反观一口气宣布了三款作品的《最终幻想XIII》——这种"一菜多吃"的做法可以说为"跨平台"战略留下了丰富的想像空间。尽管SE也明白"榨干品牌"会是怎样的下场。

可以说，紧跟PS3的SE还根本没有启动次世代的隆隆引擎（X360上的《FF11》实在不能算一款次世代作品）。蛰伏，或许是为了一朝破茧化蝶，惊为天人。SE是完全有这样的实力的。

Bandai Namco Games

当家武将：《高达》系列、《铁拳》系列、《传说》系列

刚合并没多久的NBGI应该说尚处于融合调整阶段。恰逢PS2的黄昏，因此NBGI除了不断地推出制作周期相对短暂的动漫改编作品、"《传说》系列"的复刻外，在次世代平台上可谓稳扎稳打。其实NBGI的次世代步伐在日系厂商中已经算领先的了。

承诺将以超高画面素质重拳出击的PS3版《铁拳6》和预定首发登场的《山脊赛车7》在今年E3大展上只有一些影像播放展示，遗憾地没能提供实际试玩。从大作的制作周期和PS3的开发难度来说，这是完全可以理解的。客观地说，随X360平台首发的《山脊赛车6》的表现甚至比《山脊赛车 进化》更为糟糕。如果一款锐意突破的"外传"性质作品突破不足，那或许还能原谅；但一款系列的正统续作似乎已经失去了往日该系列的魅力——尤其是在X360平台不乏《PGR3》、《极品飞车：头号通缉》和《火爆狂飙：复仇》等高水准赛车游戏的情况下。于是随着PS3首发的《山脊赛车7》能否重振系列雄风，带来爽快刺激的速度体验就成了一个大大的问号。

在PS2平台屡创佳绩的"《传说》系列"终于没有登陆X360平台。不过NBGI却公布了一款充满音乐灵感的《信赖铃音：肖邦之梦》。这款由"《传说》系列"制作人之一野口伸二领衔的ARPG作品自然带有浓重的《传说》色彩。所以尽管NBGI的次世代之旅第一步不算出色，但在X360上的试水还远没有体现公司的真正研发实力。不过NBGI也开始体现出类似SE的"跨平台"策略。

Konami

当家武将：《潜龙谍影》系列、《胜利十一人》系列

如果不是今年E3上《潜龙谍影4：爱国者之枪》的精彩预告片，恐怕PS3还要承受更大的压力——风烛残年的Snake大叔的表演让我们至少对PS3上的游戏产品尚能抱有许多美好的期盼。不过在小岛秀夫的"《潜龙谍影》系列"之外，Konami恐怕要面对一个尴尬的现实：相对于别社丰富的产品线，目前Konami手中的品牌已经呈现出逐步枯萎的趋势。广受好评的"《WE》系列"由于授权等方面问题，销量上始终落后于EA的"《FIFA》系列"；转型失败的正统续作《寂静岭4》和《幻想水浒传V》……或许这种局面最好的缩影就是：今年E3 Konami展台大屏幕回放的《潜龙谍影4》高清视频之下，是一排排五光十色的跳舞机。这实在是有些"一将功成万骨枯"的惨烈了。


■《MGS4》的新画面，越来越有《黑鹰坠落》的味道（如果没有机器人的话）

Konami目前在次世代平台唯一的试水之作就是X360平台的《搏击玫瑰XX》。显然这款“少儿不宜”的美女摔角作品是无法支撑起次世代舞台上Konami的脊梁的。而依笔者之见，像《寂静岭》这样风格取向的作品也很难进一步“大作化”。如何在竞争激烈的次世代平台用新的原创作品确立更丰富的、受更多人欢迎的产品线，是摆在Konami面前的严峻课题。

Capcom

当家武将：《生化危机》系列

在国内电玩界广泛流传着这么一个冷笑话“Capcom说独占，地球人都笑了。”这讽刺的无疑是当年老卡突然决定大力支持NGC，结果曾经一度NGC独占的《生化危机4》最后还是推出了PS2版本。这种“背信弃义”的表象之下，是Capcom长久背负的财务危机的无奈。好在无奈的Capcom这些移植来移植去的作品个个诚意十足，都认真挖掘了所登陆平台的潜力。这种诚意无论如何我们还是要夸老卡一句的。

丧尸在Capcom的次世代战略中扮演了重要角色——Capcom的“次世代处女秀”，X360独占的《丧尸围城》一炮打响！自8月8日在美国上市以来，《丧尸围城》首周销量就达到了32万套，截止到8月18日，游戏出货量就突破了45万套。这款作品的热卖大大超出了此前Capcom的预期。专业机构日兴证券预测《丧尸围城》到明年3月的销量将有望达到80万套。“处女秀”的火爆甚至引发了证券投资分析专家预测Capcom可能因为X360游戏的良好表现而考虑把此前宣布的PS3独占作品，比如《鬼泣4》和《怪物猎人》续作向多平台方向发展。

而另一款X360的焦点作品，由著名制作人稻船敬二监督的《失落的星球》更是有望成为Capcom在次世代平台的首款百万大作。有趣的是，各地的玩家对该作试玩版的反响并不一致。熟悉FPS类型的欧美玩家普遍反应试玩版难度偏低；而日本玩家则普遍抱怨这款作品太难了。稻船敬二在对欧洲一家游戏网站的独家专访中透露，考虑到Capcom的全球游戏战略，要尽量使得一款游戏能符合全球玩家的口味，而不只是迎合某个地区玩家。因此最终版本的《失落的星球》很可能会向着欧美玩家的方向做出调整。

欧美系厂商

相对于多少还按兵不动的日系厂商，欧美厂商已经“领先一步”。这里既有向来强调技术实力的欧美厂商成熟深厚的积累，更有以欧美为主攻对象的X360的强势助推。毕竟如果以X360的发售作为次世代的开始，那么次世代已经过去了9个月。在此期间甚至足已给它们的首轮表演打一个粗略的分数了！

EA

当家武将：每年推近30款的百万大作

作为全球游戏业坐头把交椅的厂商，EA出品的游戏实在不是一句两句可以说完的。这种巨无霸式的体积让我们也很难对EA旗下各家开发单元目前参差不齐的进度做出细致的描绘。简单地说，EA去年从微软手中一口气买下了2000台X360开发机；几个月来的消息也表明EA在PS3和Wii平台上的投入也不小，在PS3和Wii的首发名单上我们都能看到不止一款EA的作品在列。无疑，EA还将延续其“全平台制霸”的豪门作风，让每一款作品尽可能多地登陆各个主机平台。

但要注意的是，EA在全平台支援之外，也开始尝试一些游戏的独占。比如此前X360上发售的RTS作品《指环王：中土大战Ⅱ》，截稿前在德国莱比锡游戏展刚刚公布的《FIFA 07》在X360“年内独占”的计划。这种姿态也说明，类似SE的“局部品牌独占”将是次世代“全平台战略”的一种有益补充，针对特定平台推出独具特色的独占作品。这种阳刚之中的阴柔，将进一步把第三方的利益扩大化。这种产品线进一步细腻化的策略最终也将使玩家受益——或许我们真的应该抛弃那种“全平台游戏都一样”的陈腐观念了。

Activision

当家武将：《使命召唤》系列、《托尼滑板》系列

作为全美第二大游戏软件发行商，Activision旗下拥有的优质品牌资源仅次于“老大哥”EA。如果我们把E A 当成大发行商“产量”的代表者，那么Activision则相对是“品质”的代表者。典型的例子就是随X360首发的《使命召唤2》。此作一扫一代外传《使命召唤：决胜时刻》首次登陆主机平台欠佳的战绩，成为X360平台首发最畅销的软件之一，使得“诺曼底登陆”这样以前只有在斯皮尔博格电影中才能感受的震撼第一次带给了次世代玩家。根据最新的销售数字统计，长期在欧美各国主机软件销量榜Top10盘踞徘徊的《CoD2》的销量已经突破了百万。

为了继续捍卫“世界第一真实二战FPS”的桂冠，正统续作《CoD3》也将在年底于X360、PS3和PC平台横空出世。从目前公布的情报看，《CoD3》将进一步体现次世代的震撼，作品承诺连“士兵走过的落叶地带会把树叶压扁”、“子弹穿过烟幕后会改变烟雾的升腾方向”这样的细节都会一一展现在玩家眼前。

Take Two

当家武将：《GTA》系列

这些年来，恐怕没有一个游戏能像《GTA》这样遭到如此多的社会关注——好吧，是社会批评。就算没有“热咖啡事件”，《GTA》也够得上“电子游戏宣扬暴力”的典型范例，更何况最终“枕头”还是没有离开“拳头”。吃够了官司和闪光灯的Take Two尽管靠“免费广告”大发横财，但显然RockStar这个厂牌过于惹眼。于是Take Two从去年开始大力培植2K Games，以丰富产品线转移注意力。

今年E3上微软自豪地宣布《GTA4》将在第一时间登陆X360，并享有独家下载内容——改变了过去该系列作品在PS2平台领先独占发售数月的“惯例”。这一变化实际上反应了微软暗中对Take Two的积极拉拢。最近以RockStar厂牌在X360上独占发售的体育游戏《乒乓球》也获得了国外媒体和玩家的好评。该作的物理引擎在表现乒乓球的运行轨迹方面非常出色；人物的细节、场景的渲染也相当令人满意——而这款作品的引擎正是将应用于明年10月发售的《GTA4》的引擎。这让我们不禁对目前尚未公布任何官方截图的《GTA4》的画面素质充满期待。

可以说在欧美第三方大厂中，Take Two目前和微软的关系是空前亲密的。当然他们也没有忘记继PSP上的《GTA：自由城故事》之后，再推出一款大同小异的抢钱之作《GTA：罪城故事》……


□《彩虹六号：维加斯》的[illegible]画面获得了[illegible]外媒体的一致认可

Ubisoft

当家武将：[illegible]

这家诞生于法国的第三方厂商近年来的多款品牌成功地在玩家心目中树立起了育碧良好的形象。实际上从经济实力上而言，育碧尚不能和美国那些大型发行商相提并论。但制作实力出众的育碧已经在次世代的舞台上证明了自己：X360版的《幽灵行动：尖峰战士》(以下简称GRAW)被许多玩家认为是迄今次世代最高的画面成就。而《GRAW》在Xbox LIVE网络上收费下载的任务扩展包《GRAW：Chapter Ⅱ》(第二章)和相关的主题壁纸等内容，累计下载金额更是已经突破了百万美元！这个数字令人难以置信！但这就是强调团队网络对战的《GRAW》和Xbox LIVE合力后爆发的能量。

更令人期待的是，这仅仅只是个开始。育碧的多款次世代实力大作，如延期到十月的《分裂细胞：双重间谍》、预定于年内上市的《彩虹六号：维加斯》，有望随PS3首发上市的《刺客信条》，以及Wii首发的创意FPS《赤铁》等，都已经成为反复刺激玩家眼球和钱包的次世代标志性作品。笔者有幸在前不久落幕的ChinaJoy上玩到了由上海育碧操刀的X360版《分裂细胞：双重间谍》的Demo关卡。在20寸宽屏液晶上，山姆·费舍尔大叔光头上被阳光晒干汗水后留下的盐渍都清晰可见！这就是育碧为我们带来的次世代的画面素质。

可以想见，一贯奉行全平台战略的育碧将以稳健的步伐在次世代平台上更上一层楼。

书剑恩仇，文臣武卫，不如一身古铜。文臣或可日日事君，武卫则终归血染沙场。

第三方厂商们的道路从来就不平坦。在开发成本飞涨的今天，在次世代平台更替的关键节点，这种对前途的观望气氛显得更为浓厚。即将到来的东京电玩展上，我们将有幸看到许多日系第三方厂商在PS3平台的次世代华丽表演。跨平台或全平台，面向全球玩家的国际市场——这将是未来第三方们主要努力的趋势。

对三大主机硬件商而言，他们也一直深知第三方的重要，且这种重要性还在不断深化。在过去，第三方“武库”中的大作一旦“独占”便能左右到整个战局的方向。在次世代转型期，乃至更长远的未来，游戏业界将日趋朝着多元化的方向发展。越来越多的创意和游戏作品将从这些独立的开发商手中诞生，这将是整个业界的动力来源，也是整个业界整体向前推进的主体所在。第三方不会只是“随上[illegible]择自己的[illegible]真正[illegible]娱乐软件[illegible]通往电玩新境界的“第三条道路”。

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★ 2006年8月14日～2006年8月20日

1 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：1 ◆本周 103774套 ◆累计 2835708套 NDS

2位 宠物蛋的小小小卖店2 NDS

たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに

■NBGI■2006年7月27日发售■ETC■4800日元■上周排位：2



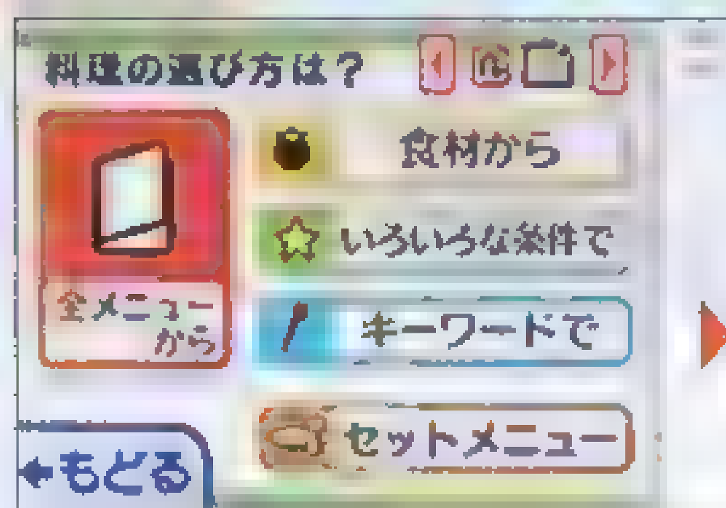
在生活节奏逐渐加快的今天，一款出色的休闲游戏往往都能取得亮眼的销售成绩。没有华丽的画面，没有复杂的操作，玩家可以依照自己的心情去经营属于自己的事业，各具特色的迷你游戏，开发独具匠心的商品都使游戏受到众多玩家的喜爱。

本周：65 554套 累计：400 429套

3位 会说话的DS菜谱 NDS

しゃべる！DSお料理ナビ

■Nintendo■2006年7月20日发售■ETC■3800日元■上周排位：5



如果你认为它只是一款简单的教学软件，那么你就大错特错了。游戏中除了大量的烹调方法之外，还对各种食材的营养价值做出了专业的分析，根据它们，任何人都可以合理搭配每天的养身食谱，赶快动手跟着它一起学习制作美味佳肴吧。

本周：55 759套 累计：346 719套

4 更能锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：4 ◆本周 45978套 ◆累计 3031411套 NDS

5 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：6 ◆本周 41813套 ◆累计 3119108套 NDS

6位 大都技研公式柏青嫂模拟器 秘宝传 PS2

大都技研公式パチスロシミュレータ 秘宝伝

■大都技研■2006年8月17日发售■ETC■4200日元■上周排位：—



虽然本作和“《必胜法》系列”都属于将现实中的赌博机移植到PS2平台的休闲游戏，但是不失趣味的游戏剧情和丰富多彩的动画则让游戏的过程显得并不枯燥，你甚至可以把它当作一款小型的RPG，不过玩法自然还是像“柏青嫂”一样啦。

本周：39 070套 累计：39 070套

7 旋律天国 リズム天国 ■Nintendo■2006年8月3日发售 ■MUG■3800日元■上周排位：— ◆本周 26911套 ◆累计 88089套 GBA

8 俄罗斯方块DS テトリスDS ■Nintendo■2006年4月27日发售 ■PUZ■3800日元■上周排位：— ◆本周 26791套 ◆累计 781110套 NDS

9 SD高达G世纪 携带版 SDガンダム Gジェネレーション ポータブル ■NBGI■2006年8月3日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：8 ◆本周 25716套 ◆累计 217843套 PSP

10 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7 ◆本周 25139套 ◆累计 2713284套 NDS

在缺乏大作的本周，休闲类游戏唱起了绝对的主角，一些阔别排行榜数周的游戏又再次进入了大家的视线。其中《新超级马里奥兄弟》仍然保持着每周10万左右的销量，预计下周就会顺利地突破300万大关，达成官方事先所承诺的夏季销售目标，《SD高达G世纪 携带版》也在强大FANS群支持下停留在榜中超过三周的时间，相信如此的成绩也是其他PSP游戏所难以达到的。

★ 2006年8月7日～2006年8月13日

1 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2 ◆本周 117706套 ◆累计 2731934套 NDS

2 宠物蛋的小小小卖店2 たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに ■NBGI■2006年7月27日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：4 ◆本周 68564套 ◆累计 334875套 NDS

3位 月姬格斗 Act Cadenza PS2

メルティブラッド アクトカデンツァ エコール

■EcoleSoftware■2006年8月10日发售■FTG■5800日元■上周排位：—



由于在街机上就累积了极高的人气，所以移植到PS2上的本作同样获得了大多数玩家的支持。众多的人气角色、真实的打击感、华丽的必杀演出都是本作最大的亮点，某些在“觉醒”状态下才能发动的“觉醒必杀技”则为对战加入了新的元素。

本周：64 980套 累计：64 980套

4 更能锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：8 ◆本周 59585套 ◆累计 2985432套 NDS

5 会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ ■Nintendo■2006年7月20日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：7 ◆本周 57257套 ◆累计 290960套 NDS

6 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位 — ◆本周 44201套 ◆累计 3077295套 NDS

7 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：— ◆本周 38954套 ◆累计 2688146套 NDS

8 SD高达G世纪 携带版 SDガンダム Gジェネレーション ポータブル ■NBGI■2006年8月3日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：1 ◆本周 36592套 ◆累计 192227套 PSP

9位 实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE PS2

実战パチスロ必勝法 北斗の拳SE

■SEGA■2006年8月3日发售■ETC■4200日元■上周排位：3



将目前日本十分流行的“柏青嫂北斗之拳”赌博机移植到PS2上的休闲类游戏，同时，本作也是“《必胜法》系列”首次采用3D画面的作品。除了最基本的玩法，游戏中还引入了“演出期待度”的概念，不过对于国内玩家来说，吸引力可能还是很有限吧。

本周：33 951套 累计：115 507套

10位 闪亮☆革命 闪耀的偶像训练 NDS

■Konami■2006年8月10日发售■ETC■4980日元■上周排位：—



同样是由动画改编的作品，“故事模式”中完美地再现了原作的世界观和成为“偶像”需要接受的各种考验。游戏对于NDS的触控笔的利用率很高，分类众多的装扮也可以让玩家轻松找到属于自己的穿衣风格，为众人所喜爱的偶像明星而努力吧。

本周：33 332套 累计：33 332套

本周榜中表现不俗的游戏基本上都是针对不同的消费人群而推出的系列作品。《月姬格斗 Act Cadenza》在移植之前就已经在街机和PC游戏领域打下了良好的基础；《实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE》则是看准了工薪阶层急于释放压力的心态，一直在中年玩家中拥有很高的支持率；《闪亮☆革命 闪耀的偶像训练》则主打“偶像牌”，请当红美少女组合久住小春为女主角配音的动画就足以让人对游戏的销售前景十分看好。

*NBGI为Namco Bandai Games Inc.的缩写。

数字飙榜

NDSL日本本土销量突破1000万台

最近任天堂官方表示，截止2006年7月底，NDS系列主机在日本国内的累计销量已经突破1000万台，如此迅速的增长速度也全面超越了以往任何主机系列，成为了世界上普及速度第一的游戏机，并且目前仍然保持着平均每周20万左右的销量增长。

特别值得一提的是今天3月才开始发售的NDSL，自从面市以来就一直处于货源供应不足的窘境，而在解决供货量问题后，主机的销量出现了大幅度上升的趋势，只用了短短数月就超越了NDS主机的累计总销量，其超高的人气由此可见一斑。同时，随着大量新颜色版本的推出，数量繁多且创意十足的软件支持，主机的受众面也在不断扩大当中。目前，"游戏"这个名词不再只是青少年所专有，工薪阶层、家庭主妇、老年人这些以往被大家所忽略的消费群体都有可能成为游戏市场的主力消费军。

日本众多的游戏厂商也陆续加入到这个前途一片光明的主机平台游戏的开发团队中来，除了原创的作品广受好评之外，以往一些系列的外传式作品，在借助了NDSL独特的"触摸屏"玩法后都被赋予了新的生命力，同样的游戏，不一样的玩法就足以吸引那些很少接触游戏或不曾接触游戏的玩家来尝试这个新鲜的事物。

低廉的游戏价格也是NDS软件的优势之一，再加上任天堂善于利用"明星效应"的销售策略，不但让游戏的销量远远超过了预期，其带动主机销量大幅度增长也是不争的事实，下面就让我们来看看NDS平台上销量前五位的游戏，看看究竟是哪款作品对主机的累计销量起到了最大的推动作用呢？



▲即将于9月28日发售的《口袋妖怪 钻石·珍珠》势必会让NDS系列主机达到一个新的销售高峰，至于具体的数字如何，就让我们拭目以待。

NDS游戏软件销量TOP5

排名	游戏名	累计销量
1	来吧！动物之森	3 119 108套
2	更能锻炼大脑的成人DS训练	3 031 411套
3	新超级马里奥兄弟	2 835 708套
4	锻炼大脑的成人DS训练	2 713 284套
5	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	1 347 824套

2006 日本主机销量 HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	8月14日～8月20日	8月7日～8月13日
1	NDSL	3 804 613台	74 495台	196 719台
2	PSP	1 370 849台	41 535台	41 289台
3	NDS	1 319 982台	712台	934台
4	PS2	1 013 058台	26 833台	26 547台
5	GBA SP	202 470台	3 823台	3 051台
6	GBM	126 993台	2 266台	2 031台
7	NGC	74 858台	922台	940台
8	X360	78 307台	20台	1 204台
9	Xbox	1 788台	7台	6台

TOP 10 GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

本周主打"体育明星牌"的橄榄球游戏几乎占据了美国销量榜的全部席位，由此可见橄榄球运动在美国国民心中崇高的地位，而让众多动作派玩家期待已久的《丧尸围城》也只能屈于第五的位置，和其首周就登上冠军宝座的销量相比出现了明显的下跌趋势。

★统计日期 2006年8月14日～8月20日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	PS2
2	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	X360
3	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	Xbox
4	麦登 NFL 07：名人堂纪念版 Madden NFL 07: Hall of Fame Edition	EA 2006年8月22日 SPG	PS2
5	丧尸围城 Dead Rising	Capcom 2006年8月8日 ACT	X360
6	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月11日 ACT	X360
7	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日 ETC	NDS
8	麦登 NFL 07：名人堂纪念版 Madden NFL 07: Hall of Fame Edition	EA 2006年8月22日 SPG	X360
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年4月15日 ACT	NDS
10	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日 SPG	PSP

★统计日期 2006年8月13日～8月19日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日 RAC	PC
2	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日 ACT	PSP
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日 ACT	NDS
4	模拟人生2：家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	EA 2004年9月17日 ETC	PC
5	世界足球 胜利十一人 9 World Soccer Winning Eleven 9	Konami 2005年10月21日 SPG	PS2
6	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日 ETC	NDS
7	极品飞车：头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005年11月25日 RAC	PS2
8	模拟人生 The Sims	EA 2001年3月23日 ETC	PC
9	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2006年3月31日 ETC	NDS
10	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005年9月30日 SPG	PS2

统计日期：2006年6月16日～2006年6月30日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1377084****和1376511****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

1385167****	1357996****
1387696****	1373625****
1348376****	1338607****
1365877****	1366522****
1355722****	1343319****
1350882****	1359286****
1342607****	1365428****
1387113****	1391448****
1376074****	1380262****
1384130****	1389578****

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用以下方式投递：

- 邮政信件：兰州市耿家庄邮局93号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- Email速递：sunny@ucg.com.cn

游戏主机豪门盛宴

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 Lancer 编 星夜

高价贵族游戏机大百科

2005年5月12日，微软宣布："从今天起，电子游戏将进入HD时代！"

2005年5月16日，索尼宣布："从今天起，电子游戏将进入真正的HD时代！"

这不仅仅是一场电子游戏娱乐的革命，次世代游戏机带来的是整个家庭消费电子的革命。除了主机昂贵的价格外，想要真正感受次世代的玩家需要添置更加昂贵的HDTV。"高清"是索尼和微软争相爆炒的概念，也是次世代主机价格高昂的冠冕堂皇的理由。配备60GB硬盘和HDMI接口的PS3以1080p的顶级高清堂而皇之地打出了599美元的价位，让习惯了游戏机300美元价位的人们为索尼捏了把冷汗。弧线性感迷人的PS3散发着让人敬而远之的贵族气息，业内的"PS3胜利论"转瞬变为"PS3失败论"，价格成为索尼最大的痛楚。

自3DO之后，十几年来超过500美元的游戏机寥寥无几，无怪乎PS3的售价能够在业内引起如此剧烈的反响。不过如果人们将时间稍微向前回拨一点，就会发现历史上的高价"贵族游戏机"不计其数，其中更是有不少昂贵且热卖的主机。若是排除通货膨胀等因素，在游戏产业发展的早期，游戏机的价格普遍远高于如今的正常价格，早期玩家的价格承受力似乎比如今更高。

在整理历史上的各种昂贵游戏机时，笔者发现按价格划分大致可以将游戏机分为"雅达利时代"和"后任天堂时代"。雅达利时代由于游戏硬件技术刚刚起步，因此主机的相对价格较高(考虑通货膨胀因素)，而在红白机出现后，由于技术不断成熟，并且采用了主机亏本而硬件盈利的模式，游戏机的价格开始控制在相对较低的水平。但久多良木健曾经表示，PS3可能会打破沿用了二十多年的这种"任式"商业模式，或许未来的游戏机将重新走上高价的道路。

各重要主机绝对价格

(排除通货膨胀和货币贬值因素)

1976~2006年

各重要主机相对价格

(考虑通货膨胀和货币贬值因素)

1976~2006年

雅达利时代

雅达利时代（1983年之前）计算机技术刚刚起步，各种元器件成本都很高，游戏机作为一种"高级电脑娱乐系统"自然售价不菲。此外，由于在这个时代里游戏机产业的进入门槛较低，经常有新公司想要在这个新生产业里分一杯羹，因此经常会出现一些敢于冒险的企业推出的高价机。如果单看绝对价格，这个时代平均200美元的游戏机价格不算高。不过通货膨胀和货币贬值的因素不能不考虑，将这一因素计入后，雅达利时代的主机相对价格至少要乘上三倍。因此这个时代的高价游戏机大体可以分为三类：价格昂贵的主流机种、新公司推出的产量极低的稀有机种以及采用当时的尖端技术开发的高配置机种。

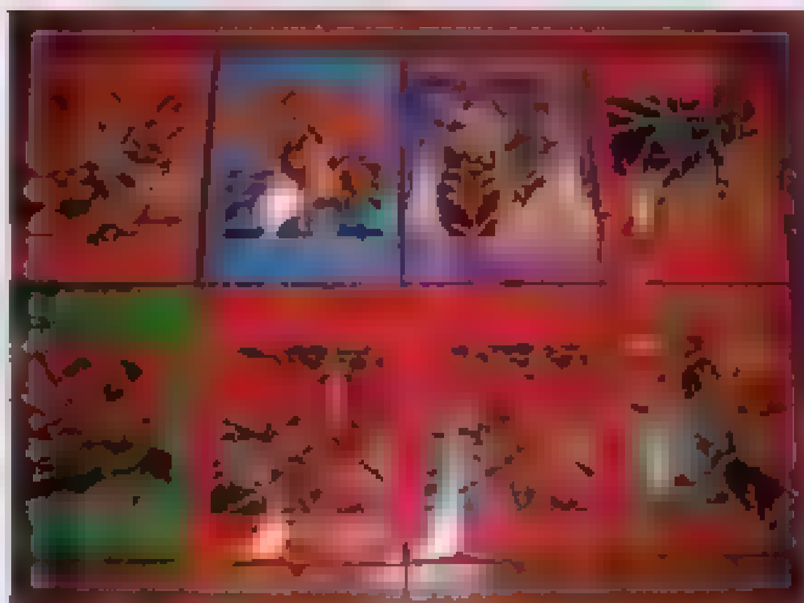
稀有机种

CreatiVision

售价：59800日元　发售时间：1982年10月　厂商：Cheryco

1976年于香港成立的伟易达（VTecn）公司主营电信和电子学习产品。1982年10月，伟易达与日本玩具公司Cheryco合作推出了一款名为"CreatIvision"的游戏机，其售价高达59800日元。这部游戏机的市场定位是"家庭电子游戏及电脑系统"，造型上就





很有电脑的感觉，不仅可以连接打印机并配备键盘，还能通过扩展模块兼容MSX电脑。除了日本外，CreatiVision还在欧洲、南非和澳大利亚等地推出，这些地区的版本叫做"Dick Smith Wizzard"。CreatiVision的寿命极短，1983年4月，Cheryco公司宣布由于无法顶住Arcadia、雅达利等的价格竞争，CreatIVision的生产宣告终止。该主机的总生产销售台数只有1.3万台，对应游戏总共8款。由于产量很少，CreatiVision在日本的中古市场被不少收藏家视为珍品。

网球游戏一体机

售价：130000日元　发售时间：1975年11月　厂商：パッケル測器

1994年初，街机游戏《PONG》大获成功，但限于街机经营场所的数量，《PONG》的销量无法进一步提升。雅达利于是决定对机体设计进行简化，推出家用机版。《PONG》的家用机版是世界上最早的家用游戏机之一，与当时的所有家用机一样，这款主机只能玩一款游戏，就是画面上只有一个球和两个挡板的网球游戏《PONG》。《PONG》的家用机版推出后同样大获成功，到1975年末已经卖出了15万台，成为当时最成功的游戏类产品。《PONG》的成功让网球游戏成为市场热点，仅雅达利就推出了十几款同类型的游戏机，市面上的跟风者更是不计其数。这股网球游戏风甚至也刮到了日本，日本パッケル測器公司于1975年11月推出了一款带有电视屏幕的网球游戏一体机。由于日本公司的娱乐用电脑类产品技术薄弱，这款游戏机的售价竟然高达13万日元，比很多街机价体还贵。普通消费者自然不可能花如此巨资感受点和线的移动乐趣，这部游戏机仅在日本国内限量推出500台。



▲▼雅达利的《PONG》街机版设计图和"网球游戏一体机"的构造与其类似



Computer TV Game

售价：48000日元　发售时间：1980年4月　厂商：任天堂

1978年，任天堂首次进入街机游戏业，并推出了一款叫做《电脑黑白棋》（Computer Othello）的游戏。这部以日本黑白棋为题材的街机游戏采用了桌面式筐体，屏幕位于桌面正中间。不过《电脑黑白棋》对于游戏业虽然有着重大的历史意义，但知名度却很低，美国"街机保存协会"的910名收藏家共收藏了2万多款街机游戏，而《电脑黑白棋》却成为漏网之鱼。或许是为了纪念这部街机游戏，任天堂于1980年推出了《电脑黑白棋》的家用游戏机版本，这款"Computer TV Game"由三菱电机生产。不过任天堂在当时只不过是籍籍无名的小辈，显然没有多少人愿意花4.8万日元购买一部只能玩棋类游戏的游戏机。"Computer TV Game"比《电脑黑白棋》的街机版更为罕见，倒是其掌上游戏机版本成为不少游戏机收藏家的收藏品。



◀《电脑黑白棋》的掌机版





▶▲《电脑黑白棋》的街机版筐体

胎死腹中的昂贵主机

"手提包式游戏机"（暂称）	150000日元	1975年5月	Namco	可以2～4人玩的网球游戏机，体积较小，可以"放入手提包中"，该主机当初已开发完成，但流通出现严重问题，预订量不足50台。
Electronic Artist	70000日元	1977年	パッケル測器	使用光笔输入系统绘画的个人计算机，可以用来玩一些复杂的程序，严格来说不算游戏机，不过当时的媒体都将其称为游戏机。
TV Computer Game	99500日元	1977年5月12日	日立	磁带式计算机，可玩棋类等简单游戏，体积有小桌子般大小，控制器摇杆有卡拉OK话筒般大小。
"高级家庭用电视游戏"（暂称）	100000日元	1979年12月	任天堂	在《日经产业新闻》上公开的一部街机式家用机，公布了设计方案后就不了了之。
"家庭用Space Fever"（暂称）	50000日元	1980年	任天堂	《太空侵略者》任天堂克隆版的家用游戏机版。

其他高配置多功能游戏机

Arcade（暂称）	120000日元	1978年11月	Bally Arcade	街机式家用游戏机，游戏卡带售价为7800～9800日元。
ぴゅう太	59800日元	1982年9月	TOMY	搭载了日语版BASIC，可玩一些简单游戏，到1983年3月共出货7万台。获得了1982年的"日经制品奖"。
Game PC	59800日元	1982年11月10日	Takara	Sword电算机公司生产的M5简易个人电脑改良版，针对儿童需求采用了玩具化设计。
[illegible]	150000日元	1983年6月	TOMY	其造型是一部高90cm的机器人，头部为显示器，身体为个人电脑，手腕为游戏控制器，简易型售价15万日元，[illegible]型售价高达[illegible]万日元！
RX-78	59800日元	1983年7月	Bandai	号称具有3D图形处理能力（伪3D）的游戏机式简易个人电脑。

主流机种

Video Computer System

售价：94800日元 / 200美元
发售时间：1977年10月
厂商：雅达利/Epoch



雅达利的"视频电脑系统"(VCS)即Atari 2600，该主机在美国于1977年10月发售，首发价格为200美元，游戏售价为40美元。若算进通货膨胀等因素，这大约相当于如今的650美元和130美元。从名字的相似性就可以看出，VCS是雅达利为了对抗Channel F(VES)而开发的游戏机，同样采用了插卡式设计。当时刚刚收购了雅达利的华纳通信公司为VCS的研发和市场宣传共投入了1亿美元。由于雅达利在游戏业内根基扎实，加上强大的广告攻势，VCS上市后立即将Channel F打得体无完肤。1978年VCS的产量达到了80万台，实际销量达55万台。

在日本，雅达利的产品原本一直是由东洋物产公司代理，而VCS的进口商则是Epoch公司。VCS在日本获得了一些大型零售商的支持，1979年，东京高岛屋百货公司中出现了VCS的大幅广告，广告中的参考价格为94800日元。让日本人真正认识VCS的还是Taito公司的《太空侵略者》。由于该作在街机市场上引起轰动，VCS版也紧随其后与玩家见面了。《太空侵略者》的大热销让当时积压在货仓中的40多万台VCS一扫而空。在美国更是将VCS的年销量从100万台提高到200万台，游戏本身的销售收入达到了1亿美元。翌年2、3月间，VCS在日本的售价降低到85500日元，游戏卡带售价为9300日元。

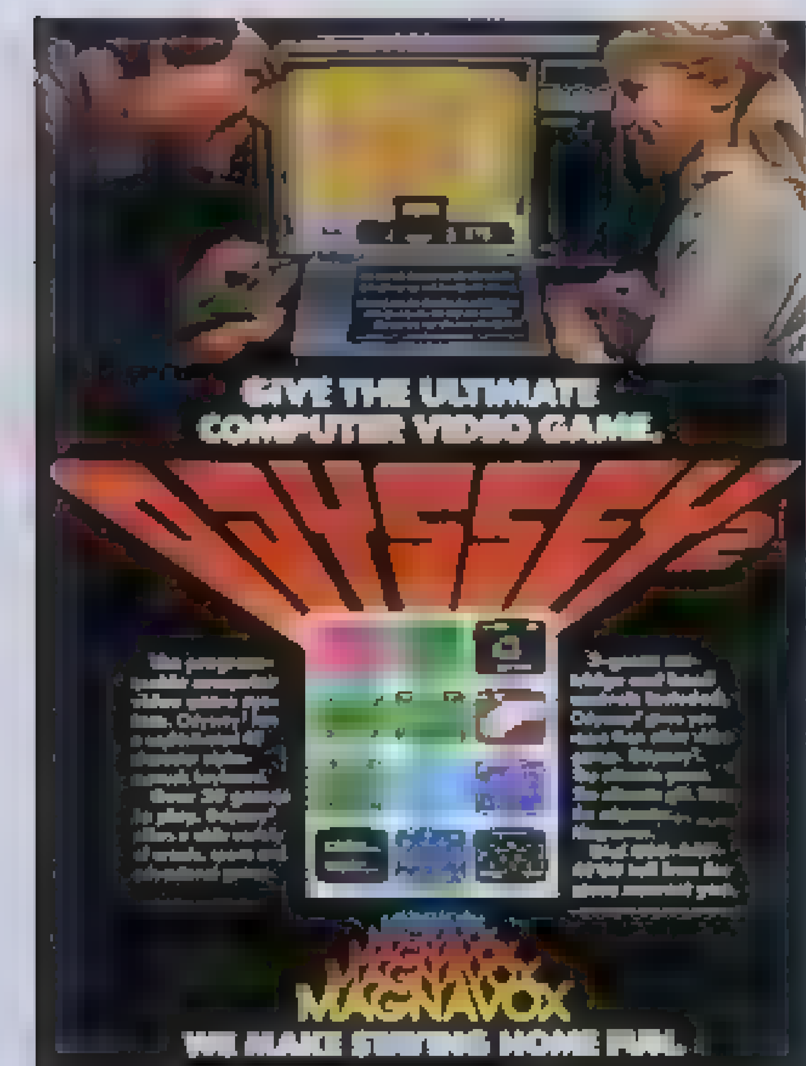
据统计，VCS的最终全球总销量为2500万台，主机与软件总共为雅达利创造了50亿美元的收入。VCS上总共有40多家公司推出的200多款游戏，游戏软件总销量达1.2亿套。全球的VCS各类兼容机共有55种。

奥德赛2

售价：49800日元 / 200美元
发售时间：1978年10月
厂商：河田/Magnavox

奥德赛(Odyssey)是历史上第一部家用游戏机，发售于1972年。不过当时这部"游戏机"的构造与我们现在所理解的游戏机几乎没有任何相似之处，玩这款游戏机，玩家需要动用骰子、纸牌、塑料片等各种辅助工具，主机内部是各种简单的电阻器和电容，根本没有处理器和内存的概念。到1975年退出市场时，奥德赛的总销量为35万台。雅达利CVS大热卖后，Magnavox公司决定为其推出一部后续机种，其售价与CVS相同，不过当时美元有所贬值，"奥德赛2"的相对价格算是比CVS便宜一点，折算成今天的价位应该是610美元左右。

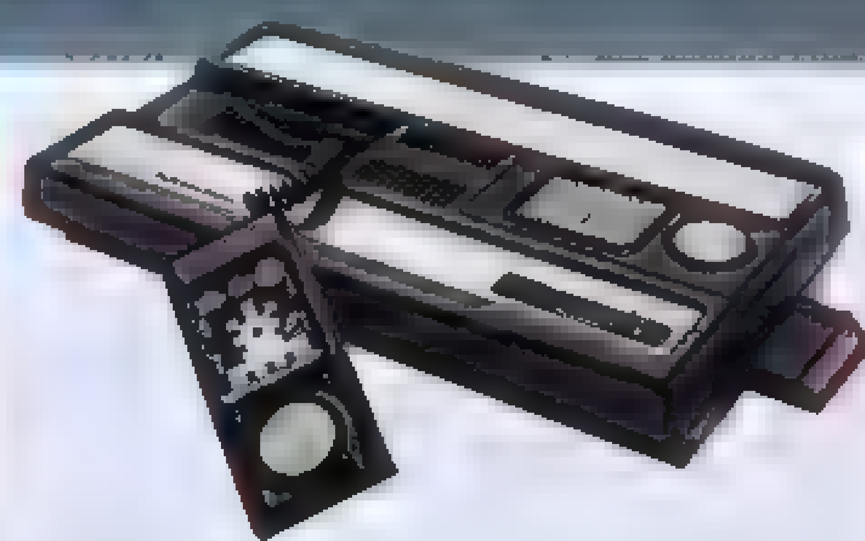
奥德赛2采用了与CVS相同的主机架构，使用了可编程的ROM式游戏卡带，手柄的设计也明显是参考了CVS的样式。不同之处在于奥德赛2的机身配备了键盘，可用于部分教育类游戏，并进行简单的编程，从而成为了所谓的"电脑视频游戏系统"。在机能上，奥德赛2的处理器频率为1.78MHz，比CVS的1.16MHz稍高。因此，Magnavox在广告中宣称该主机为"终极游戏机"。奥德赛2在美国的销售成绩还算理想，到1983年退出市场时总共卖出了100多万台。由于当时Magnavox已经被飞利浦收购，该主机登陆欧洲后更名为"Philips Videopac G7000"，飞利浦为其投放了规模颇大的广告攻势，也取得了较为理想的销售成绩。在日本，奥德赛2的代理商是河田公司。虽然售价高达49800日元，日版机的包装却十分廉价，直接采用了美版机的包装设计，不同之初在于主机英文名旁边加了一行片假名，而说明书不仅采用了质量极差的黑白印刷，而且纸质极差。次年4月，在游戏机类产品低价化的冲击下，日版奥德赛2降价至29800日元。





Intellivision

售价：49800日元 / 300美元
发售时间：1979年12月
厂商：美泰电子/Bandai



Intellivision是一部在构造上与Bandai的SuperVision 8000十分相似的主机，由于上市时间十分接近，两部主机到底是谁克隆谁在当时存在争议。Intellivision采用通用仪器的CP1610处理器，频率为894.886KHz，比SuperVision 8000慢得多。该主机的控制器据称是抄袭了SuperVision 8000，有点像计算器的键盘，并且不同的游戏带有不同的键盘贴膜，用贴膜上的图案表示各个键位的功能。Intellivision是雅达利在游戏机市场上遇到的最强劲的对手。1979年这部主机在加州部分城市试销，同时推出的游戏有4款。Intellivision的售价为300美元，相当于现在的825美元。由于价格昂贵，为了说服玩家购买，美泰在宣传的时候大力宣扬其性能。其广告口号是"最接近真实的游戏机"，在一个电视广告中，美泰以一款高尔夫球游戏为例，将其与VCS的游戏进行直接对比，说明Intellivision在画面和音效上的进化。以如此昂贵的价格，Intellivision仍然在一年时间内卖出了17.5万台，可见当时玩家对于"次世代主机"也是非常狂热的。到了1982年年底，Intellivision已经卖出了200万台，为美泰带来了1亿美元的利润。由于当时游戏开发和发行的第三方制度已经形成，Activision、Imagic等首批第三方游戏发行商开始在Intellivision上推出游戏，而美泰自身的游戏开发队伍也从5人增加到110人，进一步加强了该主机的市场竞争力，Intellivision也开始出现销量超过百万套的作品。1982年，随着SuperVision的没落，与美泰有着长期合作关系的Bandai开始引进Intellivision，其售价为49800日元。Bandai不吝重金邀请了一些演艺圈名人出演该主机的电视广告。


■美泰于1983年推出的改良版Intellivision II，其售价为150美元。

SPECIAL 史上第一台插卡式游戏机

日版Channel F

售价：128000日元
发售时间：1977年10月
厂商：丸红住宅贩售

AER-8

售价：198000日元
发售时间：1977年11月
厂商：AER

由美国仙童摄影器械公司推出的Channel F又称"仙童视频娱乐系统"(Video Entertainment System，VES)，是世界上第一款真正意义上的可换卡式游戏机。Channel F在主机设计上有很多创新之处，其中，"用微处理器作为主机内核"以及"用ROM芯片存放游戏"这两点成为其后的游戏机设计标准，这也是游戏机性能得以突飞猛进的基础架构。Channel F的[illegible]是借鉴了当时[illegible]行的《PONG》类游戏机，不过在当时多数游戏机的控制器与主机[illegible]为一体的情况下，Channel F的分离式杆状手柄也是一大创举。

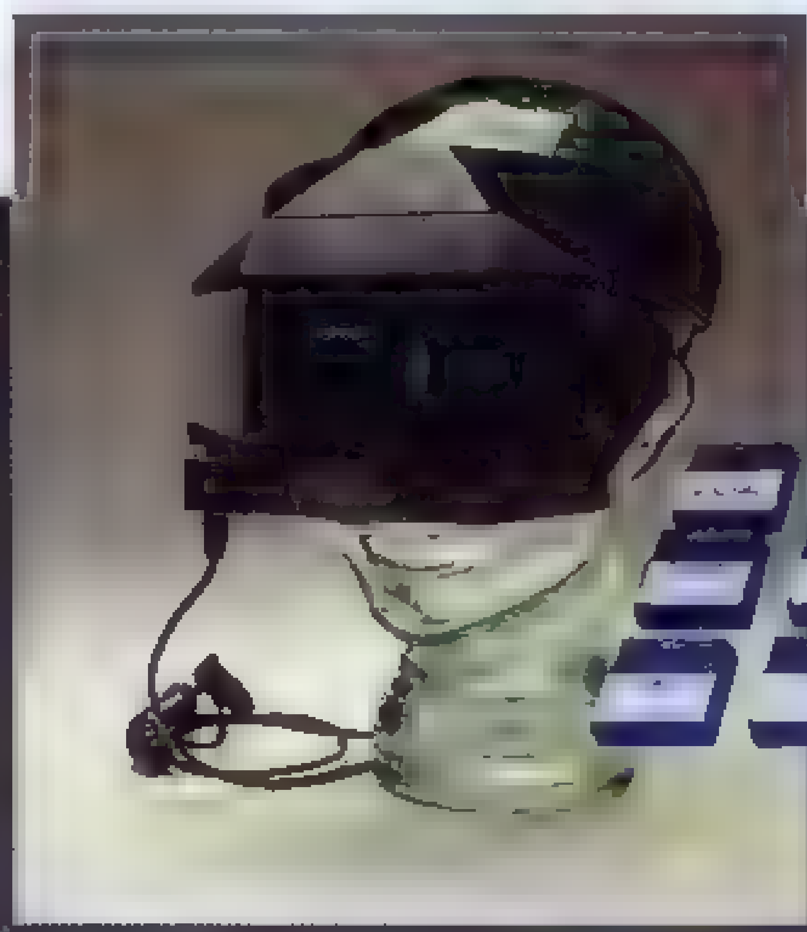
Channel F的定价为169.95美元，游戏卡带售价为19.95美元，按照当时的游戏机价格标准，Channel F不能算昂贵，然而由丸红住宅贩售引进日本后，Channel F的价格一下子涨到了12.8万日元，按照当时日元与美元的汇率，丸红推出的日版Channel F的售价大约相当于370美元，[illegible]当时的物价[illegible]，这大约相当于如今的[illegible]美元，即[illegible]万元人民币，而这还不是最贵的，1977年

高配置机种

光速船Vectrex

售价 54800日元　发售时间 1982年10月　厂商 Bandai/GCE

1982年，通用消费电子(GCE)在消费电子展上公开了一款独特的游戏机，这部游戏机叫做“Vectrex”。除了配备一部9英寸的显示屏外，该主机最大的特点就是应用了矢量图形技术。当时应用矢量图形的游戏已经在街机中出现，与多数游戏简单的点阵构图相比，矢量图可以表现出更多更为清晰锐利的线条，从而形成较为复杂的图形。不过该技术的缺点在于需要专门配备一套矢量图形专用显示器。为此，GCE采用了三星生产的专用矢量图显示器，并因此导致成本大增。1983年7月Bandai将该主机引进日本时首发售价为54800日元，并且取了个很酷的名字叫“光速船”。之所以取这个名字，是因为该主机采用的矢量图形技术非常适合当时流行的太空大战游戏，可以在屏幕上描绘出大量由线条构成的大型飞船，因此Vectrex的游戏以太空大战类为主。考虑到价格高昂，Bandai尝试了多种经营模式，先是开设主机出租业务，后来又将其设计为小型街机，增加了投币系统。



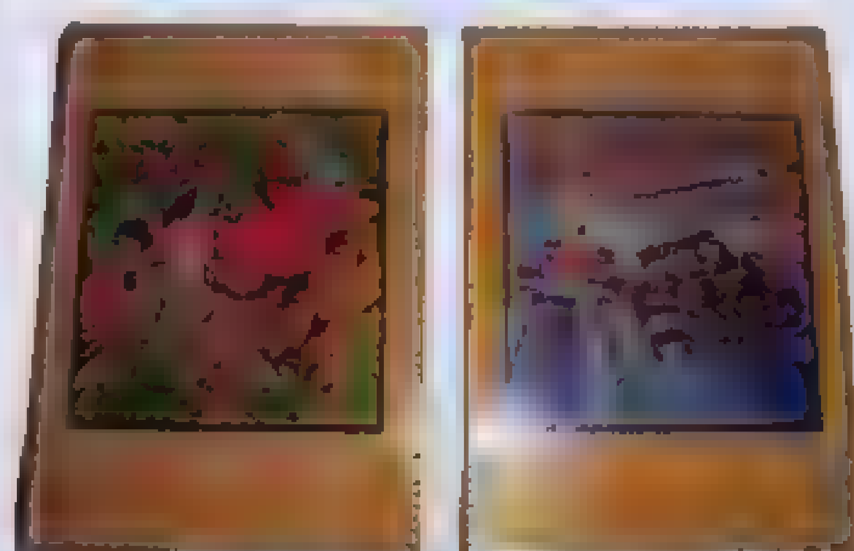
Vectrex的设计团队有很多超越了时代的设计思想。大多数人认为N64是第一部采用类比摇杆的游戏机，而实际上Vectrex就已经应用了类比摇杆技术。Vectrex还首次将3D立体眼镜应用于游戏中，比世嘉的“SegaScope 3D”早了8年。

SuperVision 8000

售价 59800日元　发售时间 1979年12月　厂商 Bandai

Bandai以玩具起家，对于游戏机这种新型“玩具”的嗅觉也十分敏锐。早在1977年，Bandai就开始与日本科学技研公司合作推出“TV Jack”系列游戏机。1977年7月推出的“TV Jack 1000”是一款模仿《PONG》的游戏机，售价仅为9800日元。与当时的多数《PONG》克隆机一样，“TV Jack 1000”采用了控制器与主机一体的设计方式。后来Bandai相继推出了多种后续型号，其后期版本紧跟市场潮流，将控制器与主机分离，并采用了插卡式设计。

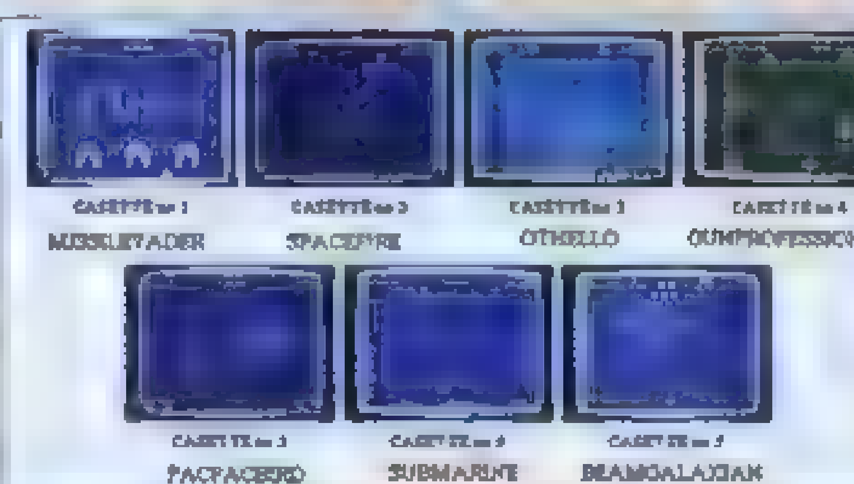
1979年9月，Bandai在东京商贸展上公布了“TV Jack 8000”，又名“SuperVision 8000”或“TV Jack微电脑系统”。正如其名所示，这是“TV Jack”系列首款采用电脑架构设计的游戏机，因此在价格上比以往的系列产品高了好几倍。“SuperVision 8000”是日本首批采用可编程卡带的游戏机(以往的所谓游戏机卡带采用简单的模拟电路)，标志着Bandai开始向电脑市场进军。该产品仍然由科学技研公司研发，并得到了“国际逻辑系统”(LSI)公司的协助。以当时日本电脑科技的发展水平，“SuperVision 8000”是一部相当惊人的主机。它采用了8位的NEC D780C处理器，最高频率可达3.58MHz，是Atari 2600的三倍。并且该主机还采用了一颗由通用仪器公司生产的AY-3-8910协处理器。其结构实际上与后来日本风靡一时的电脑MSX十分相似。可惜由于技术太超前，导致主机制造成本过高。“SuperVision 8000”的首发价格为59800日元，赠送一款叫做《Missile Vader》的游戏。太高的价格与Bandai一贯的低价玩具类产品定位严重不符，“SuperVision 8000”仅推出了7款游戏就被Bandai放弃了。







◀TV Jack的游戏卡带是与红白机类似的黄色卡。





11月，由AER公司进口的Channel F新型号“AER-8”售价高达19.8万日元，游戏软件的价格也达到了2万日元。由于售价过于昂贵，AER-8采用了“申请购买制”，想要购买的消费者需要支付5万日元的订金，AER接到了一定数量的订单后才开始发货。AER-8在日本卖了几个月后售价降到了9.8万日元。到了1978年，Channel F在美国已经基本上退出市场。Channel F上总共有28款游戏，包括仙童公司的24款，以及Zircon公司的4款。

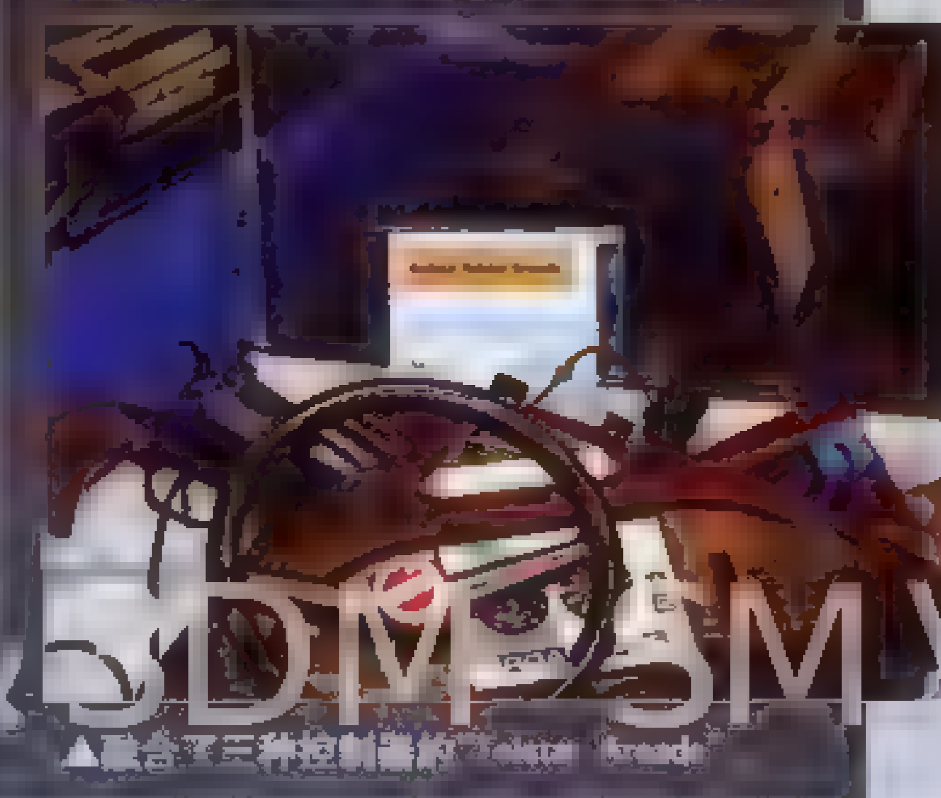


■E3游戏机历史博物馆中展出的Channel F。

坦克战争游戏机(AER 8080G)

售价 68000日元　发售时间 1978年1月　厂商 AER

1978年，AER公司从美国引进了一款“坦克战争游戏机”，这款游戏机的特点是更换游戏就要换掉整个操纵设备，因此玩家不仅要购买价格高达6.8万日元的主机，想要换游戏，就必须要花3.6万日元购买一套新的操纵设备。除了最初推出的“坦克战争设备”外，AER还通过修改和调整分别引进了“黑夜战斗”(Night Battle)、“机器人战斗”(Robot Battle)、“迷彩战斗”(Camoflage Combat)等游戏。当时AER公司宣传这款游戏机是“划时代的正统派电视游戏机”，在广告中特别提及“内置由美国加州成功开发的微处理器、最新锐的特制LSI(大规模集成电路)”。由于这部游戏机的发行量较少，该产品的美术原型已不可考，不过据推测其原型应该是Coleco公司推出的“通讯卫星”(Telstar)系列产品。该产品诞生于1976年，其设计理念是“将街机搬回家”，因此将重点放在了操作设备上。在VCS诞生之前，Telstar可算是相当成功的产品，相继推出了将近10种型号，总销量超过100万台。“通讯卫星”的内置微处理器芯片由德州仪器公司研制，在世界首台游戏机“奥德赛”的设计者拉尔夫·贝尔的引荐下卖给了Coleco公司。其第一款型号内置了3款游戏，而最著名的一个型号是将三种控制器融合为一体的“Telstar Arcade”，可以分别用来玩赛车游戏、网球游戏和光枪游戏，并且该型号还可以更换卡带，卡带售价为25美元。



▲融合了三种控制器的Telstar Arcade

后任天堂时代

1983年红白机推出后实现了游戏机市场的大一统，而红白机本身1.5万日元的售价也成为当时游戏机的价格标准。由于任天堂采用了权利金制度，可以通过软件的收入弥补硬件的亏损，因此游戏机的售价得到了长期的控制。不过进入1990年之后，由于CD-ROM等新技术的出现，游戏机价格开始大幅攀升。此外，3DO等公司的商业模式改革也导致主机价格的提高。这个时期的昂贵主机不多，主要可以分为两种，其一是因光驱成本或多功能需求导致主机售价过高的多媒体游戏机，还有则是采用最新尖端配置的高端机型。

多媒体游戏机

其他多媒体机型

PC-Engine GT	44800日元	1988年11月10日	NEC	掌机版PC-E，搭载2.6英寸液晶屏，可收看电视。
PC-FX	49800日元	1994年12月23日	Hudson	PC-E的后续机种，强化了3D性能和动画播放功能。
Hi-Saturn	64800日元	1995年7月21日	[illegible]	[illegible]土星的基础上搭载了可以播放VCD的电影卡。
Pippin Atmark	64800日元	1996年6月	Bandai	以苹果MacOS为操作系统的多媒体终端，可上网、可玩游戏。
PSX(DESR-5000)	79800日元	2003年12月13日	[illegible]	配备硬盘和DVD刻录功能的PS2兼容机，配备160GB硬盘。
PSX(DESR-9000)	99800日元	2003年12月13日	SCE	配备250GB硬盘，其余规格基本同上。

WonderMega

售价：82800日元　发售时间：1992年4月　厂商：世嘉





▶世嘉专门为WonderMega设计的"Wonder Dog"

1990年，世嘉为了对抗PC-E的光碟机而启动了次世代光碟游戏机MEGA CD的开发计划。1991年12月发售的MEGA CD以49800日元的价格对PC-E构成了巨大的威胁，其全球总销量达到了600万台。不过这部主机的最大缺陷在于没有卡带插槽，因而无法兼容MD游戏，薄弱的游戏阵容使其吸引力大大降低。因此1991年7月，世嘉与JVC开始合作研发可兼容MD和MEGA CD的一体机，这就是WonderMega。令人失望的是，这部主机的价格比MEGA CD和MD合起来还高，主要原因在于WonderMega并非两部主机的简单结合，JVC利用其在音乐设备领域的技术实力设计了一颗特殊的音效处理器芯片，使游戏中高度压缩的音乐具备了CD音质。在该主机的背部还有一个Super VHS视频输出端子，可以让输出的游戏画面更为锐利。此外，WonderMega还配备了麦克风接口，可以用来唱卡拉OK，通过数字回声开关可以调整音调，独特的人声屏蔽功能可以消除音乐中的人声部分，用户可以用普通的唱片来唱卡拉OK。WonderMega的另外一些重要功能还包括MIDI音乐输出端子和modem接口。

为了让人们记住WonderMega，世嘉设计了一只吉祥物，这是一只穿着白色上衣的狗，名字叫Wonder Dog。世嘉甚至为其制作了一款同名的2D横版过关游戏。JVC为了利用该主机的强大音乐功能而推出了一款《Wondermidi》，音乐爱好者可以通过外接的"Piano Player"钢琴键盘进行音乐创作。WonderMega于1993年8月推出了改良版，去掉了MIDI端子，售价下调到59800日元。

LaserActive

售价：89800日元　发售时间：1993年8月　厂商：先锋

上世纪90年代初，当CD-ROM正开始发展时，曾涌现过一股LD风潮。所谓的LD，即"Laser Disc"（镭射光碟），可以说是DVD的前身。1993年，先锋公司推出了一款采用了LD的"互动家庭娱乐系统"，这部主机的合作研发伙伴非常值得一提。实际上，LaserActive是先锋与世嘉和NEC的技术结晶，而这两个合作伙伴当时也都推出了不少光碟游戏机。LaserActive是先锋进入游戏领域的首款产品，当时先锋提供的新闻稿里将其称为"业内第一部结合高质量动画播放的跨平台系统"，利用了LD的高质量类比视频以及高密度数据存储能力，LaserActive比当时的CD-ROM游戏机有更强的性能。LaserActive主要有两个部分构成，主体部分可以播放LD和CD，还有三个可选的控制套件则是与世嘉和NEC共同开发。其中与世嘉合作开发的PAC-S10兼容8英寸及12英寸的Mega LD碟、SEGA CD碟以及MD游戏卡带，与NEC合作开发的PAC-N10兼容PC-E光碟和游戏卡带。因此先锋宣称，LaserActive的软件阵容包括5万张CD、7500部电影、2000多首卡拉OK热门歌曲，以及无数款游戏。不过这种多功能的怪物显然是售价不菲的，LaserActive的主机本体为970美元，兼容世嘉游戏的PAC-S10售价600美元，兼容NEC游戏的PAC-N10售价600美元，还有一个可以用来唱卡拉OK的PAC-K1售价350美元，全套下来要2520美元！并且该主机的软件售价也高达120美元。

PC Engine Duo

售价：59800日元　发售时间：1991年9月　厂商：NEC

1987年10月30日，NEC在日本推出了新一代游戏机PC-Engine。这是第一部有可选CD-ROM光驱的游戏机，也是当时任天堂最大的敌人，其在日本的实力甚至超过了世嘉MD。在1987~1993年间，PC-E在日本至少推出了12款型号，其全球总销量超过500万台。PC-E初期有《天外魔境》等大制作支撑，而到了后期完全成为了18禁色情游戏的天下，不过也正是因为此类游戏，让PC-E在后来的众多强敌中仍能保留一小片市场，一直到1999年还有零星的几款新作推出。

在PC-E的众多机型中，最值得注意的是1991年推出的CD-ROM一体机PC Engine Duo。PC-Engine的外接CD-ROM光驱虽然极具革命性，但由于CD-ROM技术刚刚起步，其造价极其高昂。购买一部PC-E，再加上一套外接CD-ROM光驱总共大约要10万日元。随着CD-ROM技术的逐渐成熟，NEC终于推出了价格"仅为"59800日元的PC Engine Duo。这个价位如今看来已经很高，不过与当时PC-E的其他机种比起来已经是大众化"普及价"，同一年NEC推出的PC-E LT被认为是游戏机历史上的售价之最，最初定价高达16万日元，刚发售没多久就迫于压力而降到了99800日元。PC-E LT是一部体积巨大的"半掌机"，采用了4英寸的TFT液晶屏，有着十分出色的成像效果。之所以称其为"半掌机"，是因为它没有内置电池，必须要插电才能使用。NEC的目标是"车载式便携游戏机"。NEC后来还推出了PC Engine Duo-R，将售价控制到39800日元。不过当时PC-E已经基本被挤出市场。



■发售于1993年3月的PC Engine Duo-R

高端机型

NEO GEO AES

售价：58000日元
发售时间：1990年4月
厂商：SNK

NEO GEO AES(高级娱乐系统)是SNK著名街机基板MVS(多视频系统)的家用机版，由于完全采用了街机版相同的规格设计，因此造价极为高昂，不过也正是因为保留了街机的原汁原味，成为很多街机狂热爱好者的珍藏，在民间有“机皇”的美誉。在国内，NEO GEO AGS是大多数人对“贵族游戏机”的最初认识。SNK设计NEO GEO AES的最初目的并非零售，而是批发给酒店，供旅客租用。由于市场反响非常热烈，很多旅客在酒店中体验过后希望能在家里体验这种街机才有的感觉，因此SNK决定将其进行市场推广。

与同时期的游戏机相比，NEO GEO AES的硬件规格显然是鹤立鸡群。其CPU为12MHz的摩托罗拉68000处理器，速度比同时期的世嘉MD快50%，并配备了4MHz的协处理器。更为重要的是，NEO GEO AES的ROM最大容量可以达到330Mbit，对于当时的插卡式游戏机来说，这是一个十分“恐怖”的数字。大容量的ROM让NEO GEO AGS的画面清晰度有着脱胎换骨地进化，成为S N K 宣传的焦点，在很多突破100Mbit容量的游戏启动画面中都会出现“100 Mega Shock”的字样。后来通过新的技术，该主机的ROM容量达到了716Mbit，因此就有了“Giga Power”的说法。不过卡带的巨大容量也造成了NEO GEO AES游戏过于昂贵的局面，以该主机3万日元以上的游戏价格在当时可以购买两台其他游戏机。令人意外的是，NEO GEO AES的最终全球销量超过了100万台，看来“机皇”的魅力果然不小。目前NEO GEO AES是游戏收藏界最热门的藏品之一，尤其是一些发行量极小的美版游戏卡带在eBay上的拍卖价可达1000美元以上。目前最昂贵的NEO GEO AES游戏是欧版的《风云默示录2　超级组队战》(欧版名为《Kizuna Encounter》)，据称这款游戏目前市面上仅余3套，单套拍卖价达2.5～3万美元。


▲NEO GEO AES标配的街机摇杆式控制器。

3DO REAL

售价：699美元
发售时间：1993年10月
厂商：松下/3DO

在历史上的高价主机中，以松下和3DO联手开发的3DO REAL最为著名。因为自红白机后，大多数高价主机被业内认为是实验性产品，不具备成为主流机种的可能性，而3DO REAL的目标不仅是成为主流，更是要成为游戏机市场的霸主。而在事实上，早期3DO所取得的声势确实超过了PS和SS。由于3DO的老板特里普·霍金斯是EA创始人，一直被日本游戏机统治的美国游戏业对其报以极大的关注，从游戏公司到电影公司和电器公司，作为第一部32位机的3DO获得了众星捧月般的支持。

3DO的失败是高价策略导致灾难性后果的典型案例。3DO主机之所以昂贵，是由于其商业模式与业界流行的任氏模式(权利金模式)背道而驰。为了吸引更多的游戏开发公司，3DO将权利金从业内标准的10美元降低到3美元。由于权利金较低，并且采用授权生产制，3DO并没有采用业内一贯的“亏本卖主机”的方式，主机售价高于成本，从而给制造商留出一定的利润空间，而这就造成了3DO REAL高达699美元的价格。在历史上的主流主机中，3DO REAL的价格是最高的。除了经营模式方面的问题外，该主机本身的设计也存在缺陷。3DO的设计方案在1991年底就已经基本确定，在其后两年时间里，浮点运算在3D图形处理中的重要性日益突出，而3DO却没有跟随这一发展方向，结果造成3DO成本更高，而3D性能却比PS和SS低。

3DO主机由3DO公司设计，并授权于其他电器公司生产，主要生产伙伴为松下、三洋、金星和AT&T。在日本，松下最初宣布3DO REAL的售价为79800日元，后来市场对此价格表示“震惊”，松下迫于压力在1个多月后就宣布价格调整为54800日元，而年内销售目标从70万台上调到100万台。3DO总共推出了3种机型，包括松下的两款和三洋的一款。


■松下版3DO REAL


▲韩国金星公司生产的韩版3DO

昂贵的一体机

主机	售价	发售时间	厂商	主机描述
Computer TV C-1(19型)	145000日元	1983年10月	夏普	红白机与电视机的一体机，赠送原创游戏卡带。
Computer TV C-1(14型)	93000日元	1983年10月	夏普	廉价版本，含金黄、白色和红色三款。
PC-KD863G	138000日元	1988年10月	NEC	内置PC-E游戏功能的RGB电脑显示器。
SF-1(14型)	148000日元	1991年5月	夏普	超任机与电视机的一体机。
FM TOWNS MARTY	99800日元	1993年2月	富士通	电视和CD播放器一体机，能学习、能画画、能玩游戏。
CX-1	88888日元	2000年6月	富士电视台	富士电视台与世嘉合作开发，DC与14英寸电视的融合机，并配备键盘和摄像头。

特殊用途的游戏机

主机	售价	发售时间	厂商	主机描述
Famicom Titler	43000日元	1984年	夏普	可进行视频编辑的特别版红白机。
TeraDrive	148000日元	1991年5月	世嘉	世嘉与IBM合作开发，可运行MD游戏和DOS操作系统，内置硬盘，共推出了3款机型。
NaviSaturn	150000日元	1995年12月	日立	日立与世嘉合作开发的车载式游戏机，可玩土星游戏，配备液晶屏。
DreamCast R7	50000日元	1999年12月	世嘉	DC的柏青哥店经营专用机，R7代表"Regulation 7"(规则7)。

补记：真正的贵族游戏机

其实，不管是采用多先进技术生产的游戏机，既然是一款市场化的消费品，价格再高也不至于高到令人瞠目结舌的地步，不过如果是用特殊材质打造的限量版主机情况就完全不同了。真正昂贵的贵族游戏机是那些用黄金甚至钻石制作的主机，例如英国知名珠宝公司Aspreys推出的超华丽版Gameboy，这部GB全部外壳采用18K黄金打造，屏幕周围镶满钻石，这款GB的售价高达2.5万美元，折合人民币约20万元。eBay上还有一款更夸张的拍卖品，一个800克24K金打造的X360面板开出了3.6万美元的起拍价，相当于28.8万元人民币。


▲3.6万美元的黄金X360面板。


▲Aspreys推出的超华丽版Gameboy。

"合作"不再是一种游戏模式 而是一个完整的游戏。



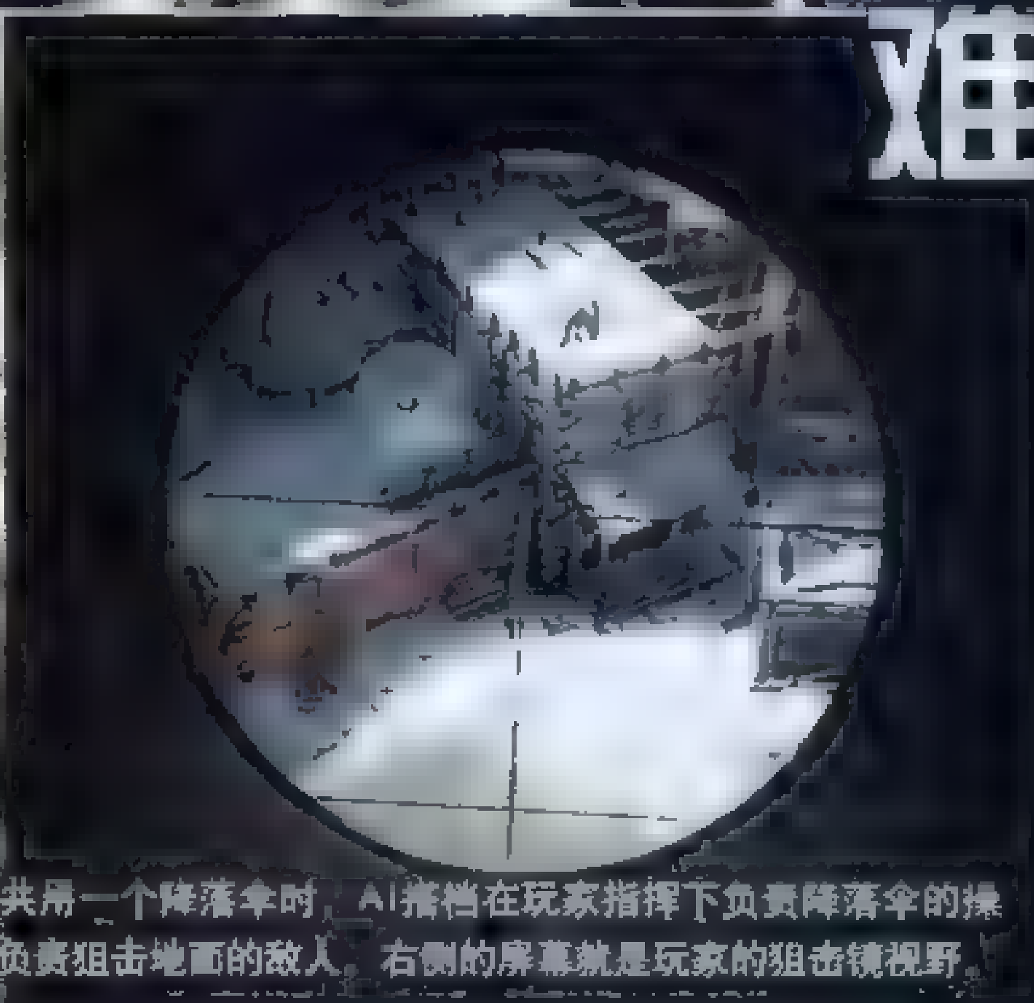
ARMY OF TWO

今年E3期间，EA首次对外公布了旗下蒙特利尔工作室打造的全新形态动作游戏《战地双雄》，强调双人协同作战的游戏主题立刻显示出这款游戏超群的个性。作为一款完全原创的游戏，综合各方面情报来看《战地双雄》的表现绝对令人期待，从中我们也可以看出EA将其打造成一全新品牌的巨大野心。 文 ACE飞行员

战地双雄	EA/EA Montreal	ACT
多机种 Army of Two	预定2007年	美版
对应机种 Xbox360 PS3	记忆要求未定	价格未定

难以想像的次世代玩法

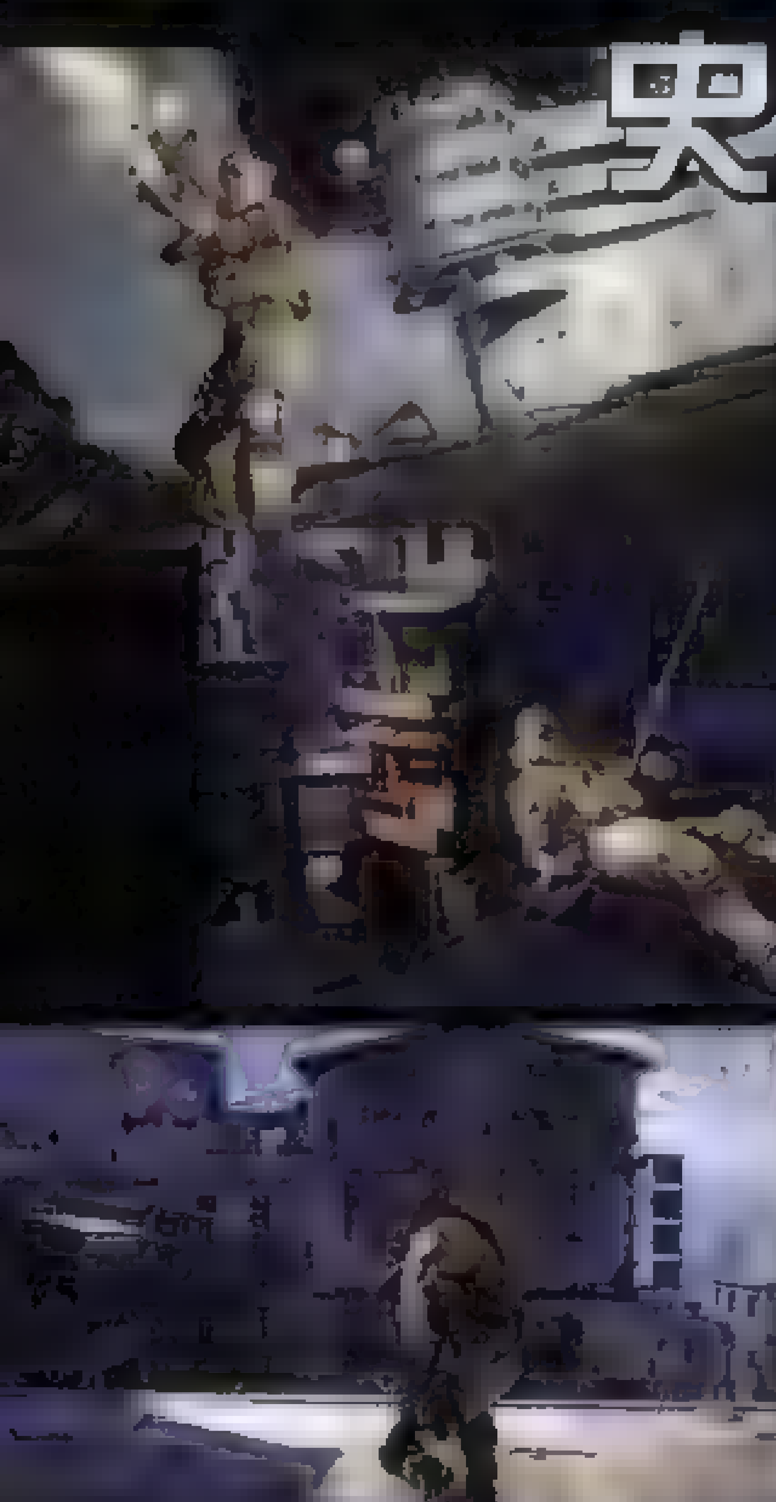




■当两人共用一个降落伞时，AI搭档在玩家指挥下负责降落伞的操作，玩家负责狙击地面的敌人，右侧的屏幕就是玩家的狙击镜视野

由于《战地双雄》采用[illegible]合作的高难度主题，所以游戏在各方面都对传统单机游戏提出了巨大挑战。为了能让单机游戏产生联网游戏才能享受到的合作乐趣，游戏采用人与人配合或者人与CPU配合这两种方式进行游戏。游戏在许多情况下会进行分屏，甚至三屏显示。当双人进行游戏时就是需要两人配合完成任务，当单人游戏时，另外一个人就由CPU全权代劳操作，玩家需要通过耳麦用语音的方式下达行动命令，比如说掩护、卧倒、射击等等。玩家可以随时在两人间进行切换，任意选择希望操作的一个人。游戏是否支持联网对战或中文语音支持现在还不得而知。

史无前例的AI设计





一想到与CPU配合，我们就立刻会怀疑CPU是否够聪明。《战地双雄》为了实现双人合作的创意，游戏在AI上必须要有巨大的提升。从游戏的Demo演示中我们可以看到惊人的表现，AI搭档是否称职，很大程度上是根据玩家自己的表现来决定的。比如，在一次双人狙击任务中，由于玩家的枪法太臭或者是没有成功执行之前指定的战术安排，AI搭档不但会拒绝你下达的命令，而且还会对你冷嘲热讽，通过狙击镜你甚至可以看到他在远处竖起中指对你表示鄙视。《战地双雄》制作人Reid Schneider介绍说，游戏中有一套AI适应程序，根据玩家的表现，AI搭档会逐渐和玩家之间形成一种默契，游戏在难度、任务设定等方面都会作出相应的调整，所以玩家更需要以老朋友的态度去对待这个AI搭档。举例而言，在阿富汗的一次任务中，里奥斯(玩家)不停地向萨勒姆(AI搭档)高喊：不要拿枪对着那些老百姓，快把枪收起来。只要当萨勒姆成功执[illegible]这个[illegible]后，里奥斯还会冷冷地说："难怪人们都讨厌美国人。"玩家下达的这些命令会被AI搭档记住，并且在以后的任务不会再犯错。



[illegible]黑鹰直升机已经成为现代战争游戏[illegible]交通工具

协同作战在游戏中是如此根深蒂固，这在其他单机游戏中是从未出现过的。[illegible]类似[illegible]翻越高墙，[illegible]合[illegible]行动，甚至两人共用一个降落伞潜入到敌人后方，这类任务始终贯穿在整个游戏中，[illegible]对玩家指挥[illegible]力的[illegible]。

EA打造的狰狞战士 双人联手单挑航空母舰!

■一人负责驾驶汽艇，一人负责警戒，该场景的实际游戏效果令人叹为观止，惊涛骇浪的表现绝对次世代水准。

1961年，美国第三十四任总统艾森豪威尔在他的告别演说中向国会警告道：当今军事力量商业化的转型已经成为一种巨大的威胁。但总有那么多政府无法出面解决的问题，这点连艾森豪威尔也无法掌控。PMC(private military company)——私人军事公司作为美国政府维护自身利益的重要武器，一直充当着国际打手的角色。越战之后，美国政府使用的PMC的数量比以前扩充了近十倍，并且仍在不断增加。本作的两位主角泰森·里奥斯(Tyson Rios)和埃利奥特·萨勒姆(Elliot Salem)都效力过PMC组织。拿人钱财，替人消灾的宗旨导致他们两人为世界各种不同的机构服务，如今这两位铁血硬汉走到了一起。

Tyson Rios
泰森·里奥斯
老道的里奥斯曾经在政府特种部队担任长官，是部队中精英中的精英。在两人团队中一般由他做出各种决定。

武装到牙齿的铁血战士

当第一次这么近距离看到两位主角时玩家一定被震惊了吧，因为他们的外形已经完全超越了人们传统印象中对雇佣兵的认识。剽悍的身体再穿上延伸到颈部的防护盔甲就显得异常的魁梧，但最令人过目不忘的就是这两人都戴着凶神恶煞的全包裹式头盔，这样的造型更容易把他们与恐怖片的杀人狂联系在一起。正是因为这样一反常态的绝妙设定使得《战地双雄》还未完全公开就已经先声夺人了。

Elliot Salem
埃利奥特·萨勒姆
萨勒姆相对年青，做事情有时甚至不[illegible]，他同样是一位非常出色的战士，他的[illegible]为残酷的战斗平添了不少乐趣。

■两人联手居然摧毁了一艘航空母舰

救护迷你游戏

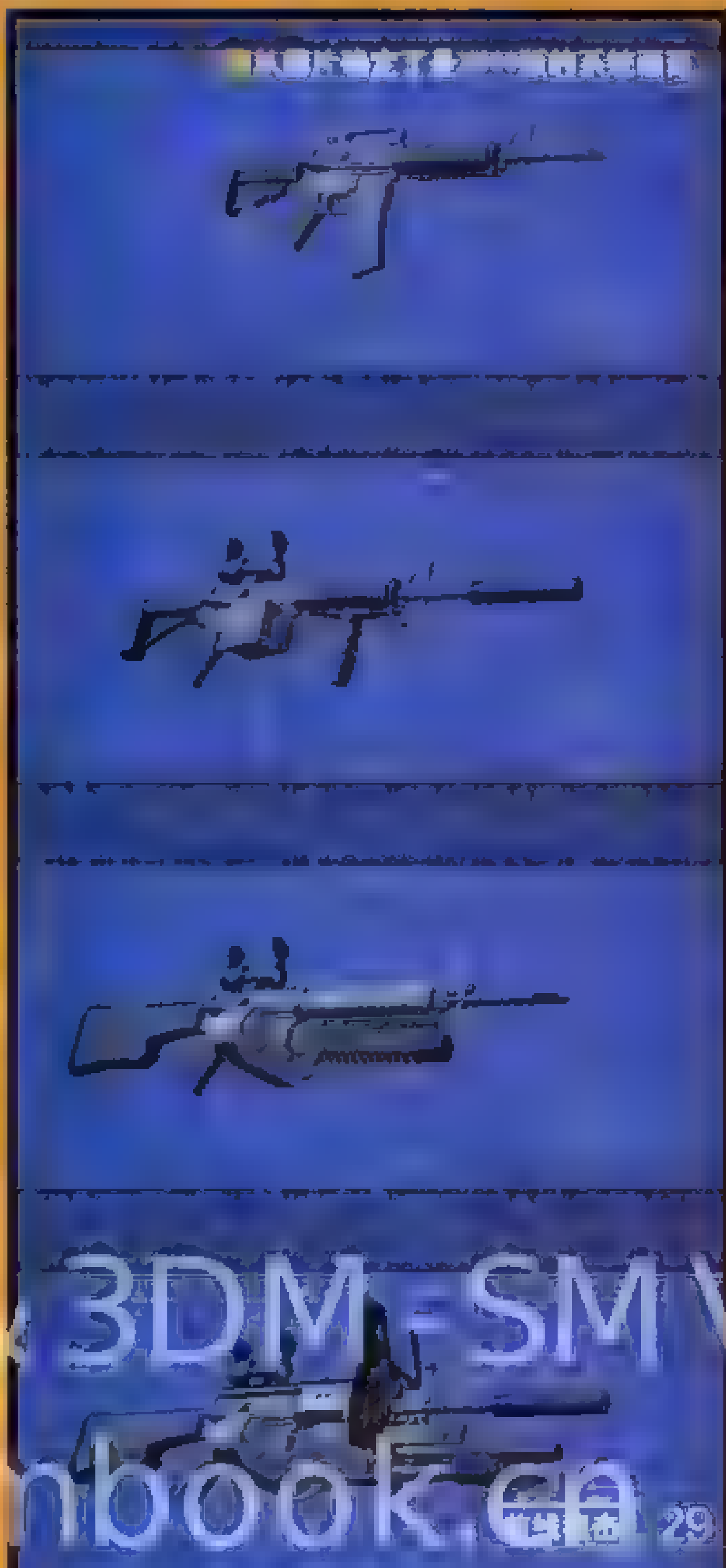
因为玩家等于同时操作两人进行游戏，所以面对死亡的机会也在翻倍。游戏中如果一个人负伤，需要玩家立刻返回救援，不仅要干掉那里的全部敌人，而且还要搀扶伤病队友撤离到安全地区。在其中一人快不行的时候还要通过实施人工心脏起搏进行急救，这时游戏画面会进入虚幻状态，伤员身后的亮光不断的缩小，玩家就要有节奏的完成游戏提示的指令，帮助负伤队友逃离黑暗的吞噬。

■队友的生命就掌握在你的手中了

武器升级系统

Weapon

在《战地双雄》中，武器是可以共享使用的，并且支持升级改造功能。根据玩家任务获得的点数玩家可以对携带武器的载弹量、武器火力、射击精确度等各方面进行强化，甚至添加新的性能。制作人Schneider介绍说：武器在改造后，它的外形也会发现变化，看起来也会更酷，玩家完全可以搞到类似电影《战争之王》中出现的超级AK47。当然，改造武器也是件花费不菲的大事，所以[illegible]想清楚了。

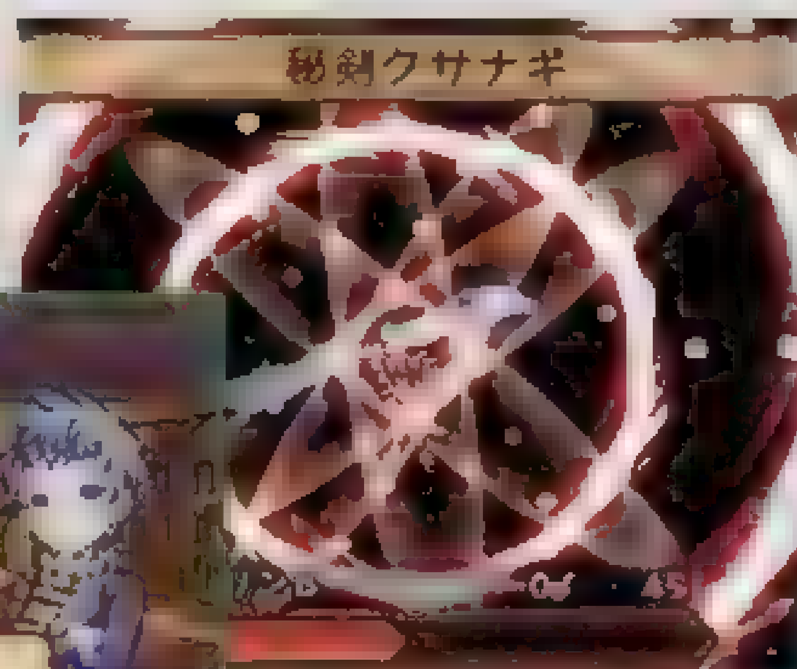


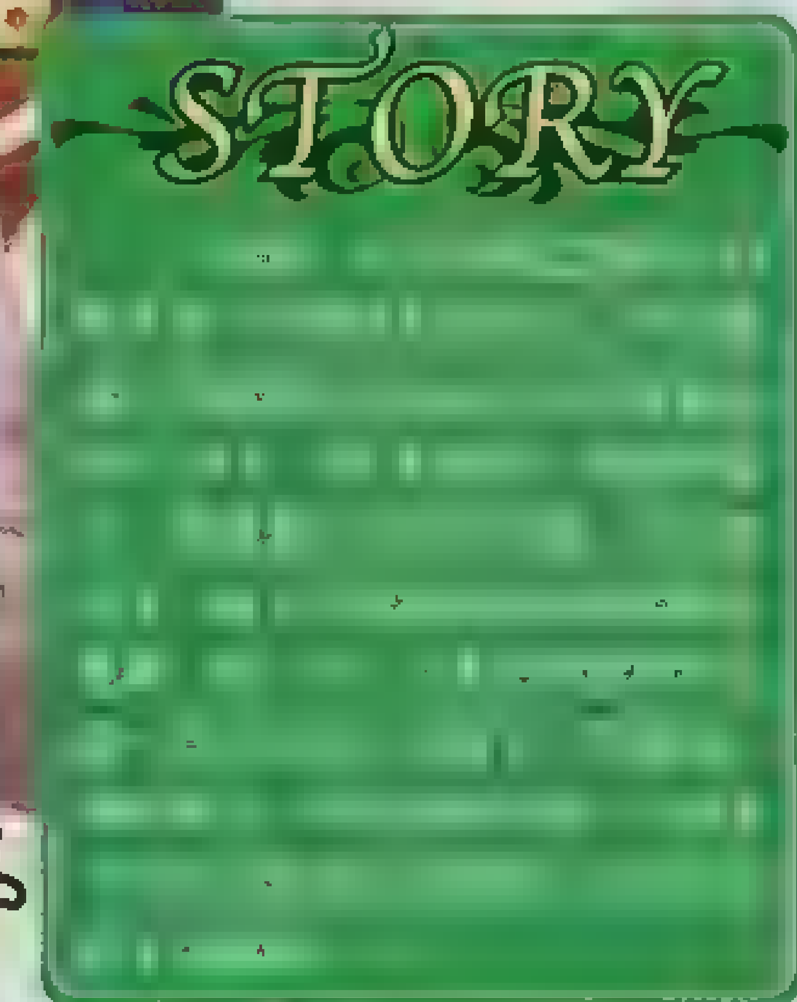


作为最大的亮点，在《混沌之战》中登场的众多角色都可以说是这些厂家的顶梁柱，而由此所产生的号召力自然只有少数同类型游戏才能相比。上次为大家介绍的是本作的原创主角、世界观、故事概要以及部份登场角色，而下面将会继续为大家介绍来自4厂的人气角色。除此之外，还会带来两位原创角色的人物设定以及介绍，她俩可都是出身名门的哦！

混沌之战	idea Factory	S · RPG
PS2	预定2006年9月21日	

伊雷斯





自幼失去双亲的伊雷斯因为很小就开始独立生活的缘故非常有主见，不过也正是这点使他凡事都不愿意依赖别人甚至会拒绝其他人的好心帮助。原作中他为了找回失去的记忆以及寻找养父……踏上了旅程。

寻求真相的少年

IDEA FACTORY 《再生之月》

上次我们介绍了 dea Factory的超人气角色，来自《鬼魂力量》的"爆炎之子"希罗和以成为勇者为目标的缪。本次则向大家介绍来同社另一款知名战略游戏《再生之月》的主角——伊雷斯。相信游戏中他与"爆炎之子"等人的相遇绝对是FANS们讨论的焦点。

MAKO



相信大家一定都不会对明贵美加感到陌生，"《樱大战》系列"以及《宇宙战舰大和抚子》中他都曾担任过机械设定。而且明贵美加还曾掀起过将高达与美少女融合的"高达美少女"热潮。在他笔下，机械如同盔甲一样穿戴在少女身上，人与机械非常自然地合成为一体，散发出别样的魅力。作为原创角色，MAKO同样采用这种风格。在游戏中，MAKO的开发者、生产年代以及用图等详细资料一切不明，唯一知道的就是她是为了成某个任务被制造成的人型自动攻击兵器。MAKO全身装备着各种尖端武器，而且她还能控制周围的磁场和空间。MAKO的全称为"Multi Attack Kill Object"。

被召唤到异世界的勇士们 真正追寻的究竟是什么



贯彻信念的杀生杀手

RED《铳墓O.D.》尸十二

之前为大家介绍了TV版动画中的主角抛弃过去的死人战士葛雷夫以及黑社会米莱尼翁创始人的女儿美佳。本次当然就轮到游戏版《铳墓O.D.》的尸十二登场了。在原作中，尸十二以自己的正义为准则，在黑暗中斩杀着恶人。而在本作中这位最强的杀手将会有怎样的表现，真是让人十分期待。

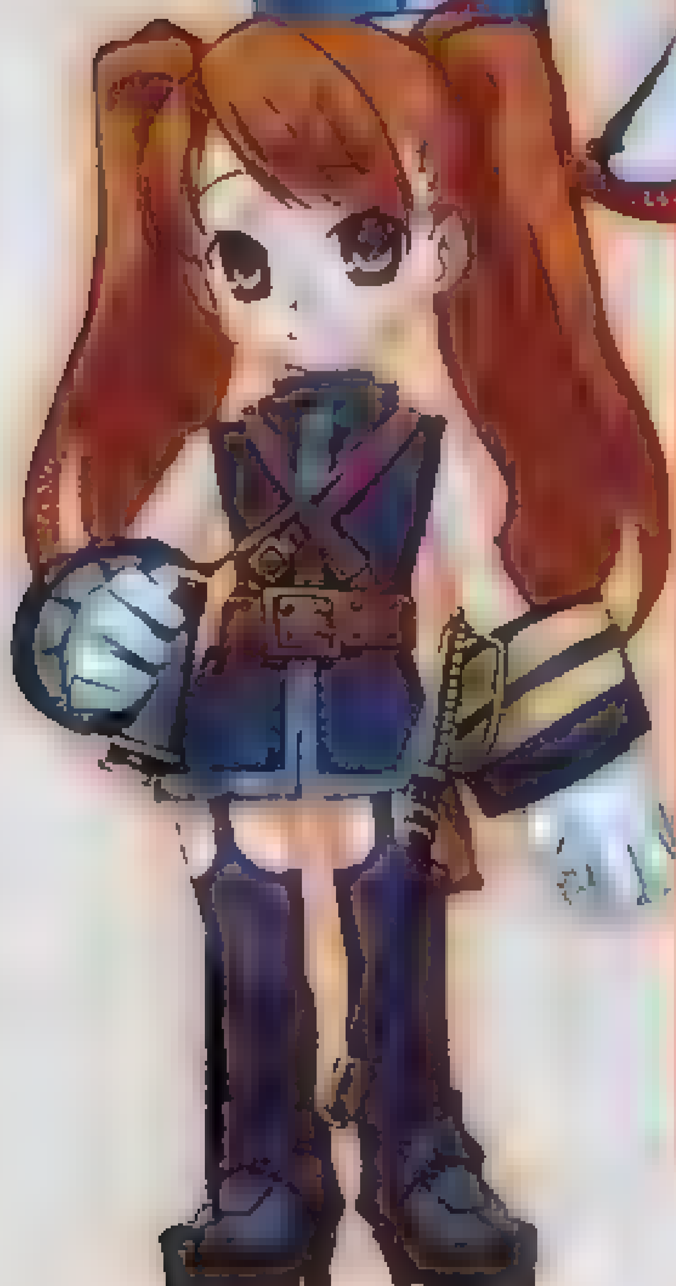




Original Character 原创角色

严岛艾米丽

角色设计：野上武志



与明贵美加相比，可能熟悉野上武志这个名字的就相对比较少了。不过对于"XX控"们来说，《钢铁的少女们》以及《萌！战车学校》的作者、漫画家野上武志可是相当有名的。与人型自动攻击兵器MAKO不同，严岛艾米丽的"原创"气息就显得更加重了。游戏中艾米丽被设定为是在法国出生的日本人，同时更是个狂热的军事迷。回到日本后她不仅坚称自己是萨摩藩出身的旧日本海军军人，还为自己授予了少尉军衔。而她最喜爱的就是战舰"严岛号"，也正是其超于常人的执著，使她能够变身为战舰形态，更能使用320mm口径的舰炮作为武器。

喜欢恶作剧的公主

安娜茜塔茜娅



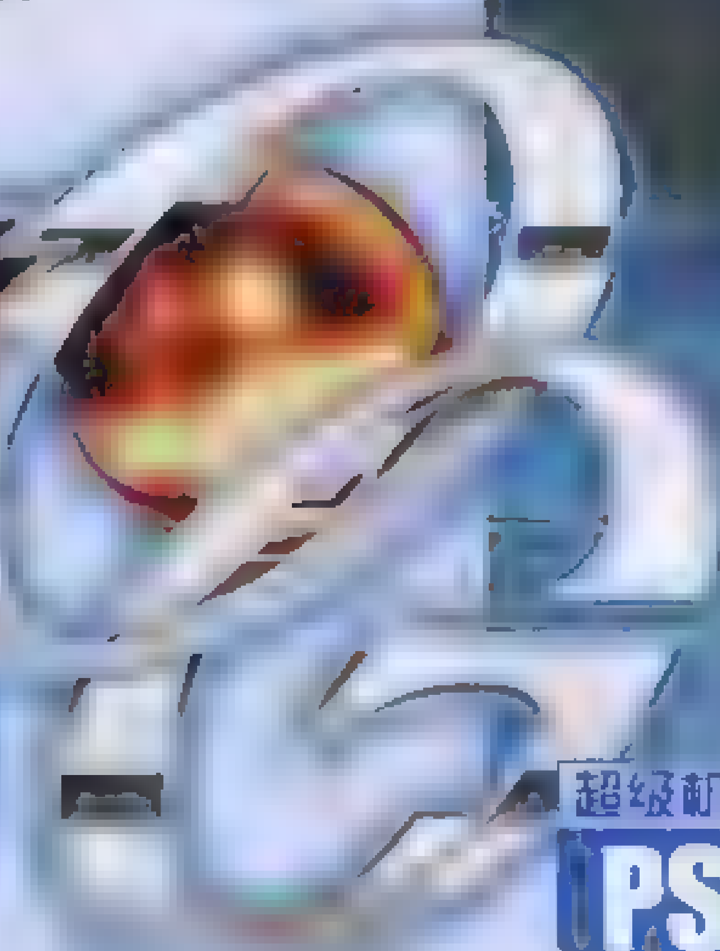


ARUZE GROUP《影之心II》

作为PS2上目前仅存的几个值得期待的游戏之一，集"《机战OG》系列"众多精髓于一身的《超级机器人大战 原创世纪合集》本次又有新情报公布！不要小瞧下面的报道，因为这次绝不会是公布几个登场角色和机体这么简单——"组队战斗系统"将会为这个几乎已经落入定式的系列添加新鲜的血液，彻底改变玩家在战斗时的思路！

文 十六夜

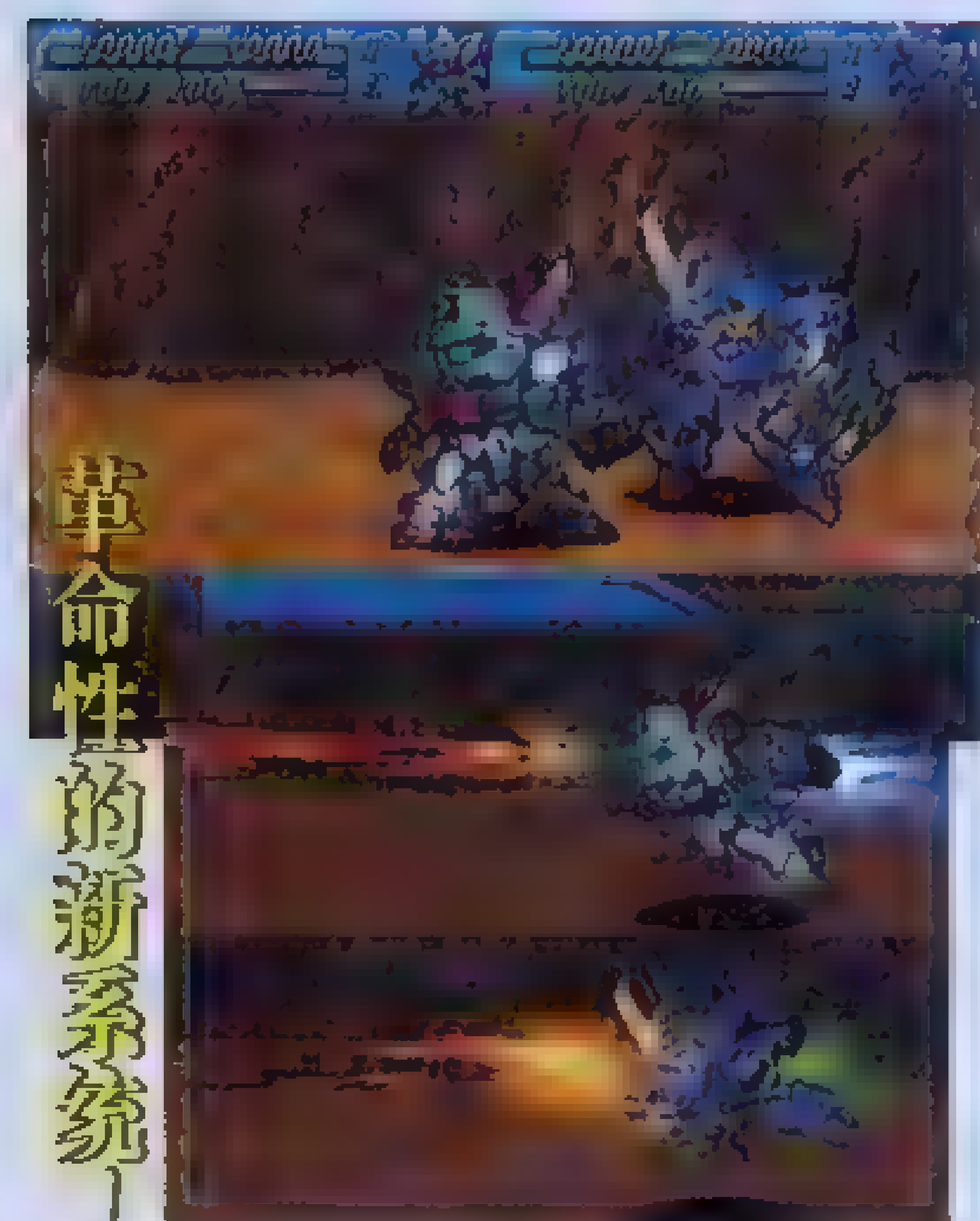






超级机器人大战 原创世纪合集 Banpresto S·RPG
PS2 预定2006年 日版
对应周边未定

组队战斗系统 彻底打破战场规则！



打破了系列固有战斗模式的革命性系统。顾名思义，所谓"组队战斗系统"就是在地图上两台机体可以组队协同进行战斗的系统。在战斗中，无论敌我双方的机体，只要满足一定的条件就能够通过指令中的"合流"组成双机小队。组队后的作战单位与"《机战》系列"中的"小队"性质非常类似，不仅能够同时对目标发动进攻，而且还能同时使用双方的精神指令。不过"组队战斗系统"并不是"小队系统"简单的变形，无论是组队后的效果还是攻击方式都有着显著的变化。

无论敌我双方都可以在战场上实现双机组队。组队的要求非常简单，只要临近的两台机体气力达到规定数值之后，在指令菜单中就会出现"合流"的选项。组队后选择"合流"选项的机体将作为主力机，而另一个则作为辅助机，而在地图上只会显示主力机。组队后的双机能够同时对敌单体或是敌组队的双机发动同时攻击，另外除了与"《机战》系列"的"小队"一样能够共用精神指令外更增添了机体特性效果这一新要素。

机体特性效果



同样是本作新引入的概念。在游戏中，所有机体参考各自的原设定被分为格斗、射击、念动、防御、命中、回避以及泛用共7个种类。当两台机体发动"合流"组队后，这些原本隐性的属性根据不同的组合将会获得攻击、防御以及命中等加成，而特殊的组合还能够获得额外的奖励。以上图为例，赛巴斯塔的机体特性为格斗，R-1的机体特性为念动，组队后小队双机将获得"格斗武器最终伤害值上升5%"的加成。而如果是两台特性为格斗的机体组队，除了同样会获得"格斗武器最终伤害值上升5%"外还将额外获得"移动力+1"的奖励。

双机组队战斗图解

双机组队战斗最大的优势就在于我方两台机体能够同时发动进攻，对目标造成更大的伤害。发动双机进攻的时候同样要考虑到武器的射程、

双机合作，发动致命一击！

▼在R-1发动完进攻之后，紧接着作为辅助机的赛巴斯塔攻……

▲R-1与赛巴斯塔组队发动进攻，首先是作为主力机的R-1先进行攻击。

双机组队战斗模式详解







正如前面所说，本作中组队攻击并不局限于同一个目标。在游戏中，由于敌我双方都能够进行双机组队，因此两队相遇的情况将会经常出现。与"小队攻击"一样，组队攻击也是由主力机和辅助机分别攻击目标。而在组队攻击中除了能够同时进攻同一目标外还能够让两台机体分别攻击对方组队中的两台机体。不仅如此，"援护攻击"同样适用于双机组队，而在援护攻击下我方进攻时的目标选择将更为多样化。

集中攻击与个别攻击

当遇到敌方单体或是双机组队的时候，玩家可以选择集中攻击来发动对单一目标的强力攻击。不过与"小队攻击"类似，在对方是组队的情况下，玩家只能选择其主力机作为攻击的目标。与集中攻击相对，玩家可以选择个别攻击让我方机体各自发动对敌组队机的进攻，不过目标的选择同样有所限制，即主力机只能攻击对方的主力机，辅助机只能攻击辅助机。

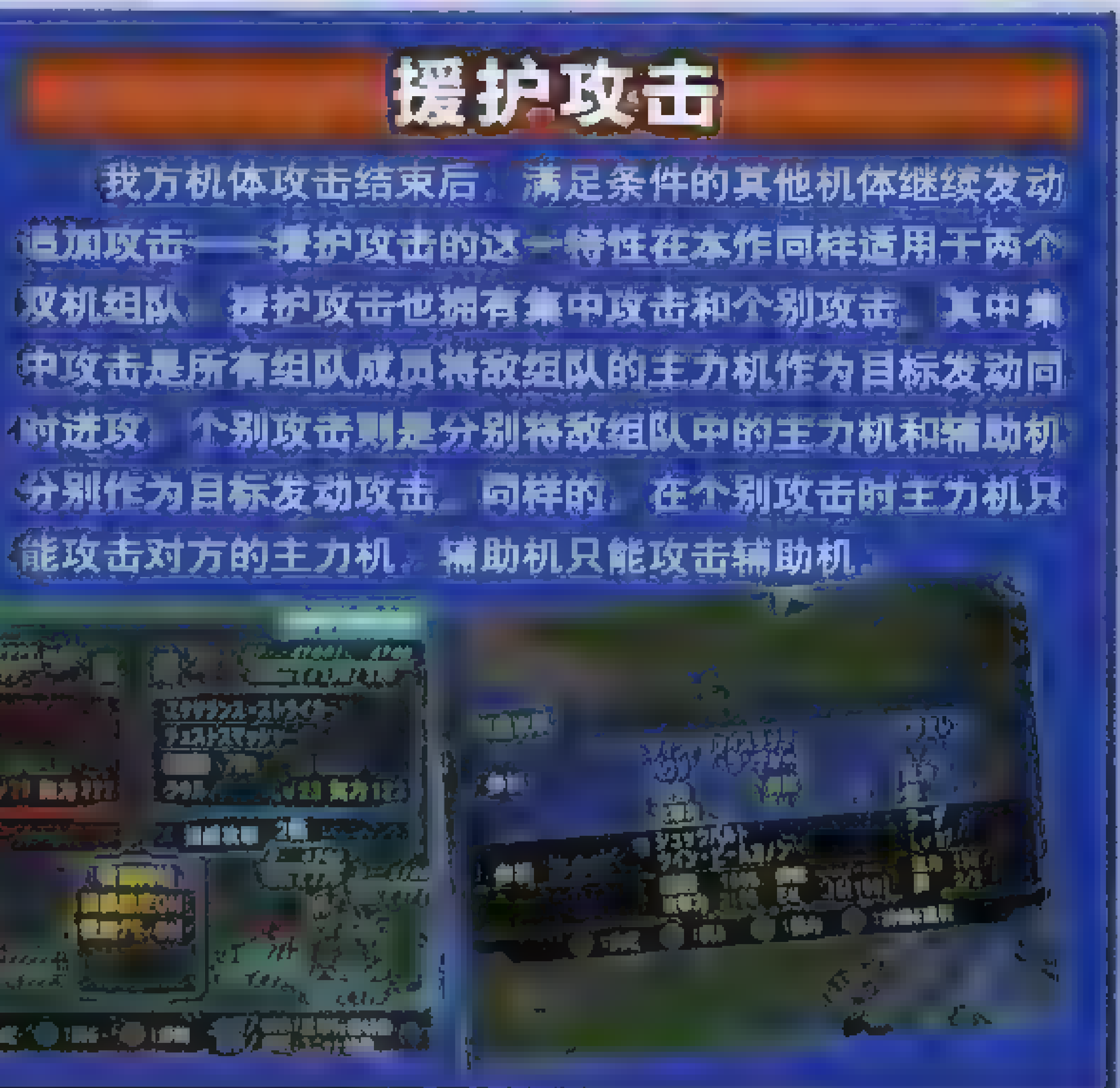


▶不仅有角色的特写画面，游戏中同样制做了机体发动攻击时的特写。

▶在攻击前，需先选择攻击以及援护攻击所使用的武器，除了要考虑残弹、射程等因素外，如何最有效地对敌人造成伤害也是战略上的重点。

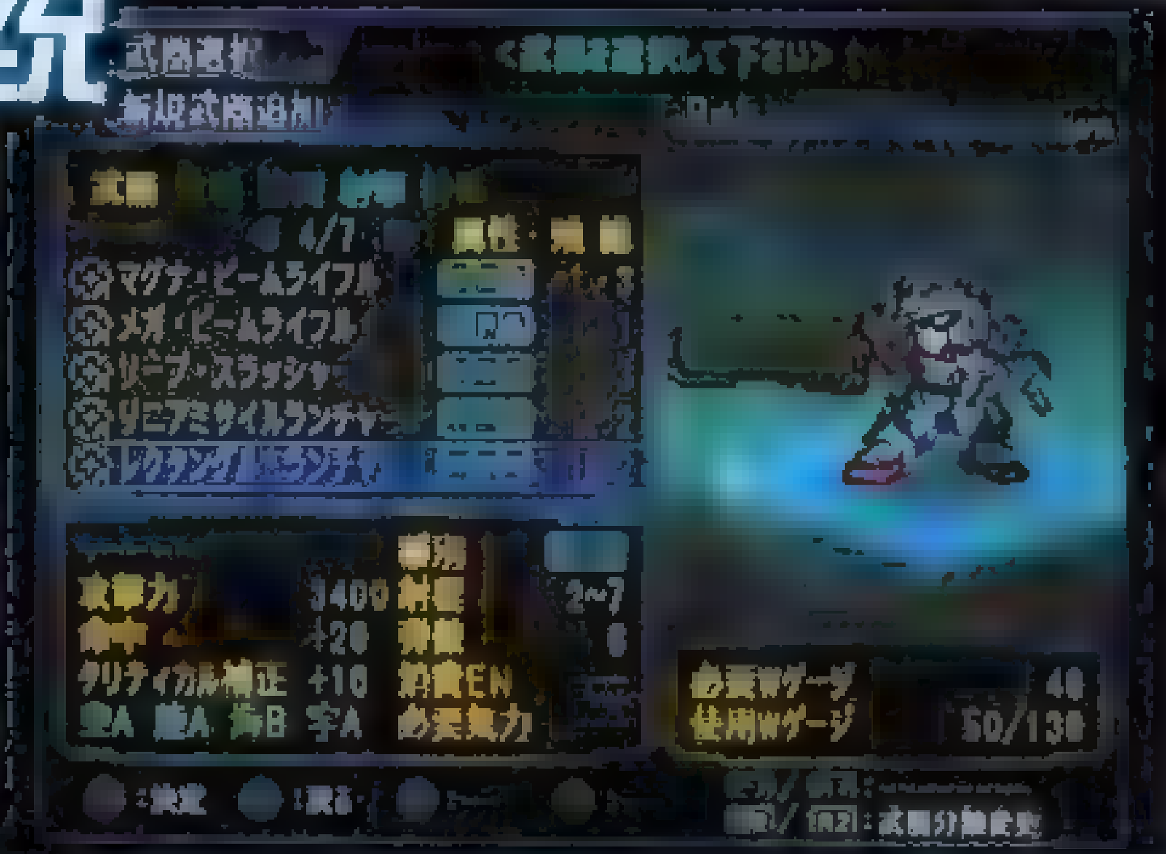
援护攻击

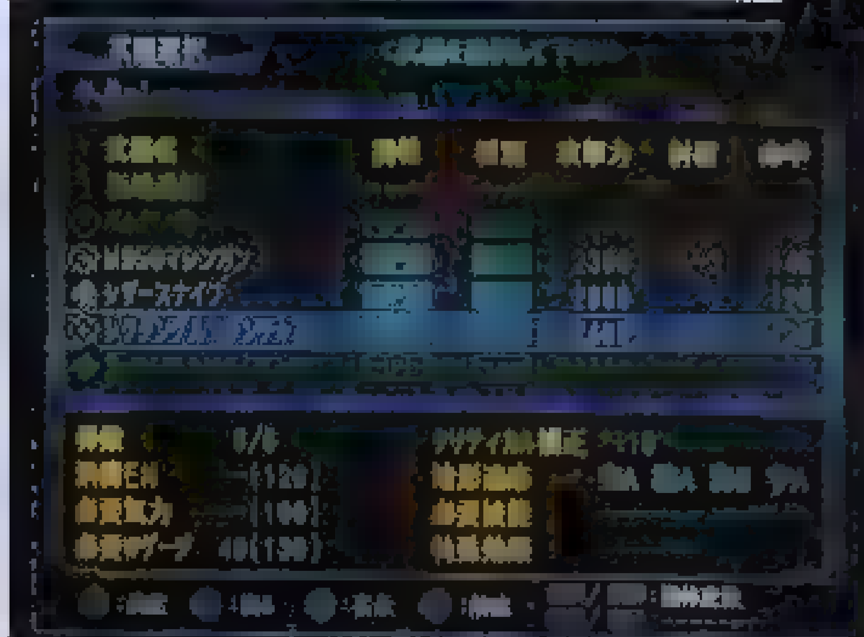
我方机体攻击结束后，满足条件的其他机体继续发动追加攻击——援护攻击的这一特性在本作同样适用于两个双机组队。援护攻击也拥有集中攻击和个别攻击，其中集中攻击是所有组队成员将敌组队的主力机作为目标发动同时进攻，个别攻击则是分别将敌组队中的主力机和辅助机分别作为目标发动攻击。同样的，在个别攻击时主力机只能攻击对方的主力机，辅助机只能攻击辅助机。



武器选择系统

在系列中，除了后续机的出现或是少数拥有换装系统的机体外，基本上大部份机体的武器都是固定不变的。为了避免这种单调的出现，在本作中引入了武器选择系统。游戏中所有机体都能够替换武器，而玩家只要将机体能更换的武器选中后就可以自由挑选喜爱的备用武器。当然，并不是机体的所有武器都能够更换，像巴尔干炮等与机体一体化的武器都无法更换。

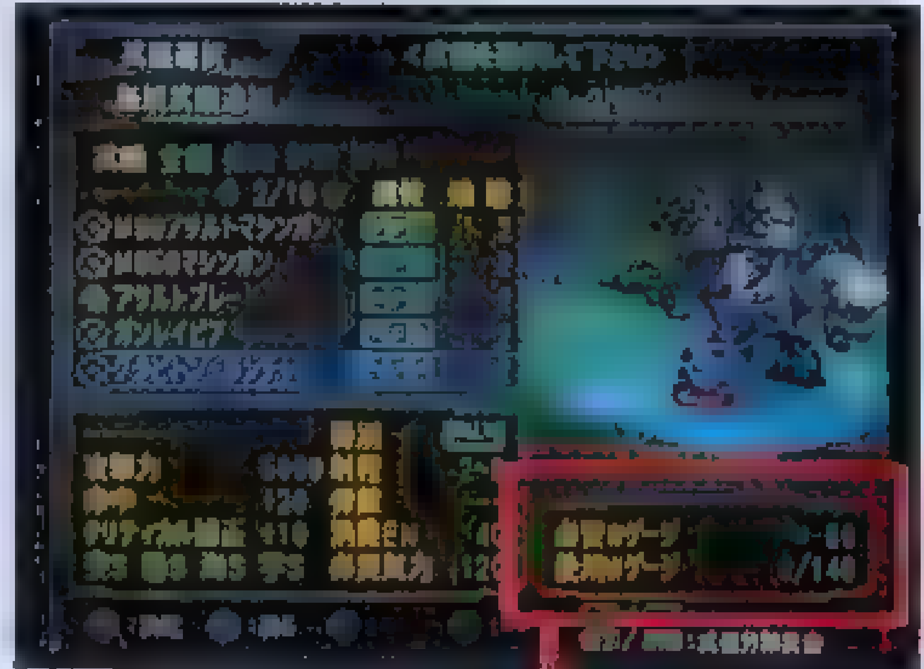




武器入手方法	
	新机体加入后获得
	完成特定章节后获得
	满足某些特定条件后获得

武器更换的重要因素——武器值

虽然在本作中所有机体都能够实现武器的更换，但还是会受到一些因素的限制与制约。除了前面提到的某些固定武器无法更换外，每台机体在武器的更换上还要考虑到武器值。所谓武器值，大家可以理解为类似"载重量"一样的概念。武器性能越高，所需要的武器值也就越大，而玩家只能在最大武器值的范围内选择更换的武器。不过与"载重量"不同，游戏中相对弱小的机体会拥有更多的武器值，相信通过更换武器，原本一些板凳队员也将有机会上阵挑大梁了。





▲合理分配武器甚至能让某些机体脱胎换骨。



对于"《皇牌空战》系列"相信已经不用再多做介绍了。作为系列首款在PSP上推出的作品，本作无疑吸引了所有的人——无论他们是不是这个系列的FANS。精细的机体建模、复杂丰富的地面场景以及同屏出现的目标数量——这绝不亚于PS素质的画面效果让人再次明白了什么才是这个时代的掌机。不要以为本作只是简单的移植，拥有完整世界观以及原创机体、系统的"AC X"完全就是不折不扣的原创新作！就让十六夜通过本次的报道，带领大家共同领略这款"准神作"的魅力吧！

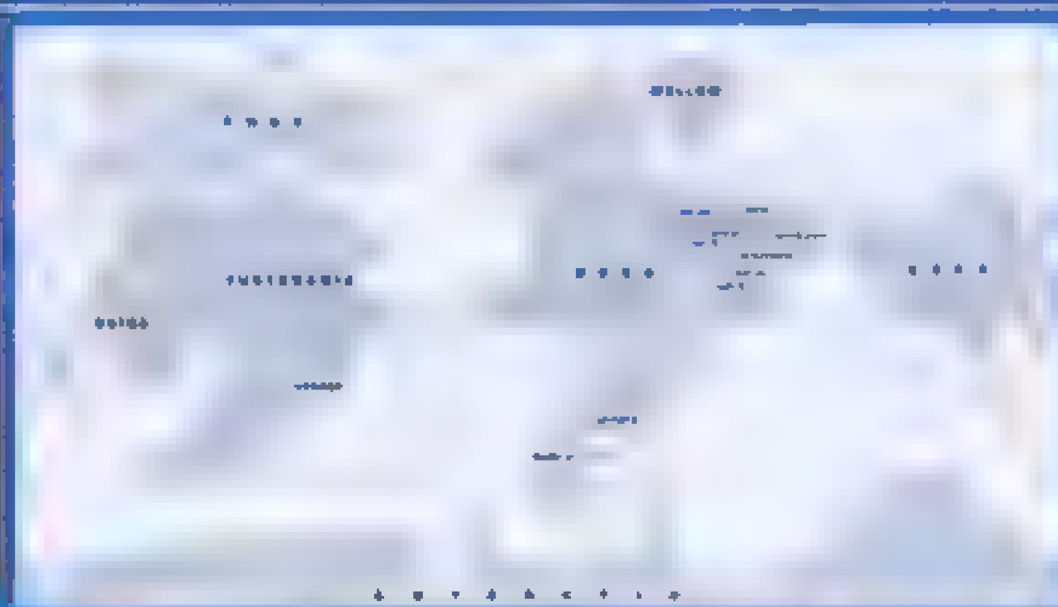
皇牌空战X 诡影苍穹	Bandai Namco Games	STG
PSP ACE COMBAT X Skies of Deception	预定2006年10月26日	日版
	记忆要求未定	4800日元
对应周边未定		

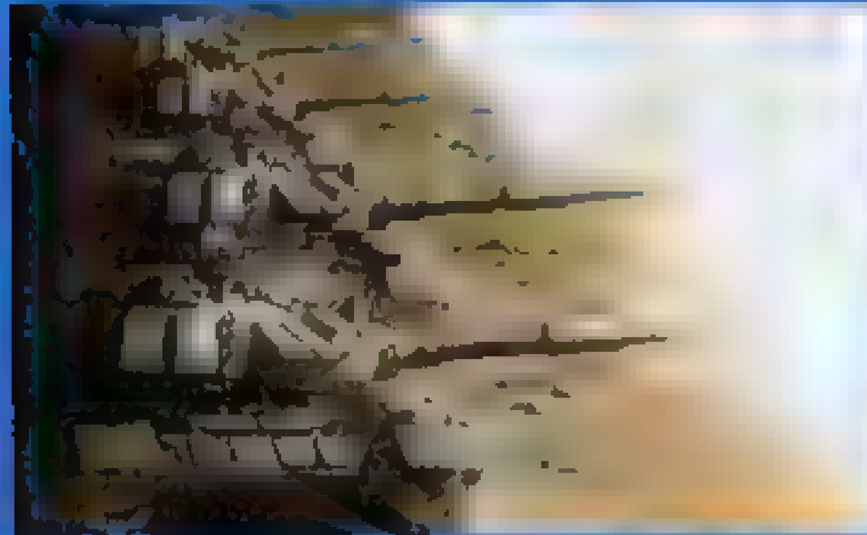
ACE COMBAT™ X Skies of Deception

文 十六夜

翱翔在掌机上的自由之鹰

Story







散布恐怖的空中要塞

Gleipnir

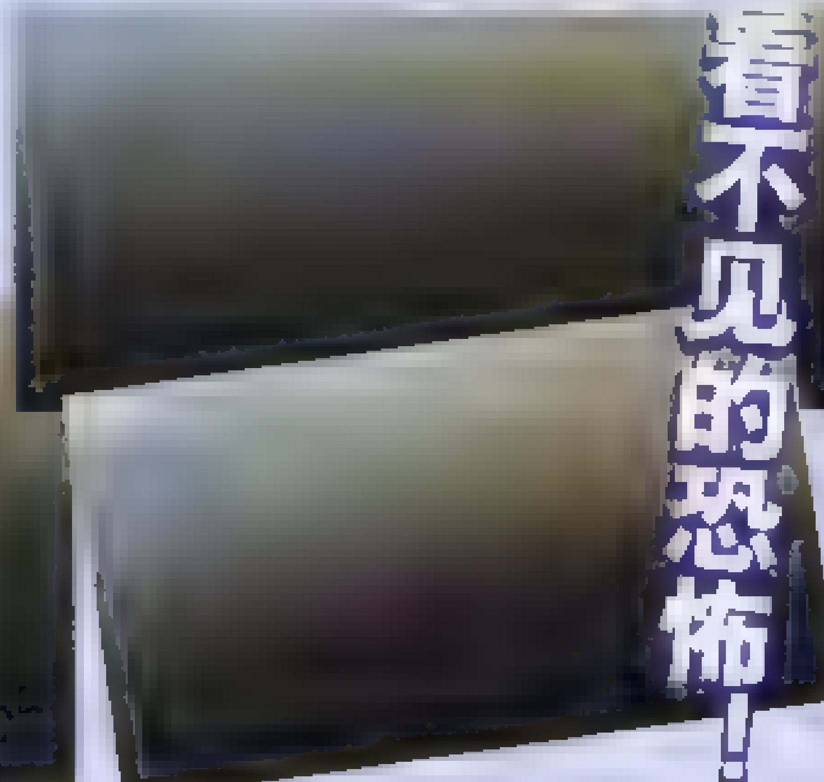




雷赛斯民主共和国的骄傲，集各种最先端科技于一身的产物。巨大的身躯使其拥有夸张的承载以及巡航能力，但也正因如此，戈雷帕尼鲁只能利用宽阔的海面起降而不是传统的地面跑道。装备的SW弹(冲击波弹道导弹)不仅射程远，攻击范围以及杀伤力更是超乎想像。不仅如此，戈雷帕尼鲁还拥有隐形能力，可以借此避过雷达深入敌方腹地发动致命的突袭。"戈雷帕尼鲁"原指北欧神话中众神用来束缚芬尼尔的魔法锁链。

看不见的恐怖！





次世代战斗机的先行者

XR-45 Cariburn

◀▼ 无论是造型还是性能都无愧于先行者的称号。

本作的原创机体之一，本机集合了众多先进技术于一身，由众多航空航天技术研究所通过跨国合作最终制作而成的次世代战斗机原型机。在它身上有太多前卫的设计要素，从矩形座舱系统、2次元推力变更机鼻到装备于机身斜前方的垂直导流板，无不体现着"先行者"这个称谓。

配备了两台大功率发动机的Cariburn不仅仅只追求高出力，采用大角度的前掠翼更是将机动性考虑了进来。正因如此，Cariburn不仅能够利用出力优势从超高空发动奇袭，还能够凭借自身优秀的机动性担任拦截敌机的任务。



改造模式与战略人工AI系统

改造模式

数量众多的机体以及各种武装一直是系列的标志，而通过自己的努力将其收集齐则是我们这些驾驶员最大也是最根本的愿望。然而即使是这样，最终也还是满足不了渴望在天空翱翔的我们——更快、更灵活、更具杀伤力是真正的战士所追求的极致。为了能够尽可能实现我们的梦想，在本作中专门加入了"改造模式"。在这个模式下，玩家能够利用获得的机体部件强化手中的爱机。游戏中玩家能够对机体的引擎、机翼、装甲、武器





以及驾驶舱共5个部份进行改造。

游戏为玩家提供了超过50种部件，获得的方式除了直接购买外，有些还要满足如"摧毁特定目标"或"完成特定关卡"等条件后才能获得。需要注意的是，虽然这些部件都能对机体某个部份进行明显的强化，但作为代价，其他方面的性能很可能会受到非常大的负面影响，因此如何取舍、搭配将成为玩家不得不仔细考虑的问题。另外，对机体的强化无法改变机体的外型，这一点确实有些可惜。

制作只属于自己的机体

战略人工AI系统 Strategic AI System

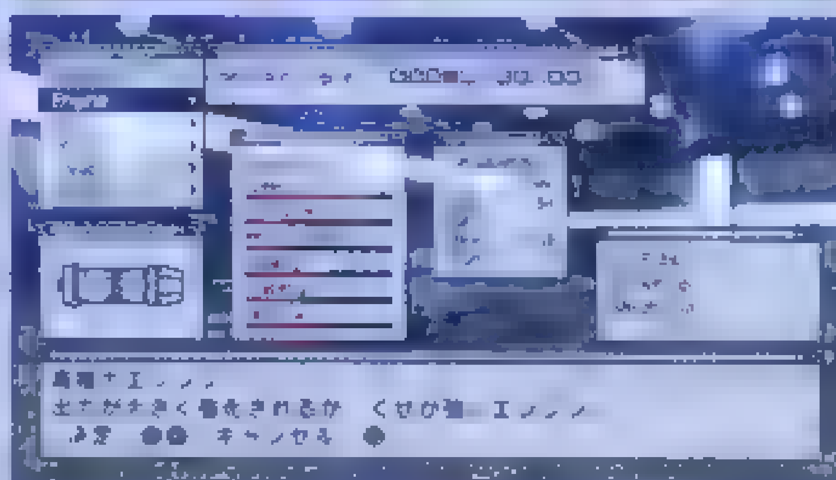
在战役模式中，玩家将以"格里弗斯队"队长的身分与敌人战斗，完成各种任务任务。不过与以往的系列不同，本作中玩家并不是简单、被动地执行上面所下达的指示，通过在系列作中首度登场的"战略人工AI系统"，玩家可以通过在战场上的种种选择改变后续任务的内容以及敌人的战略变化，从而体会牵一发而动全身的真实感以及一己之力扭转战局的成就感。



◀▲如图所示。在战斗中玩家可以自由选择任务目标。而根据玩家的选择，接下来的任务以及之后的战斗都将发生变化。

改造模式举例

高推力引擎 Minotaur Engine



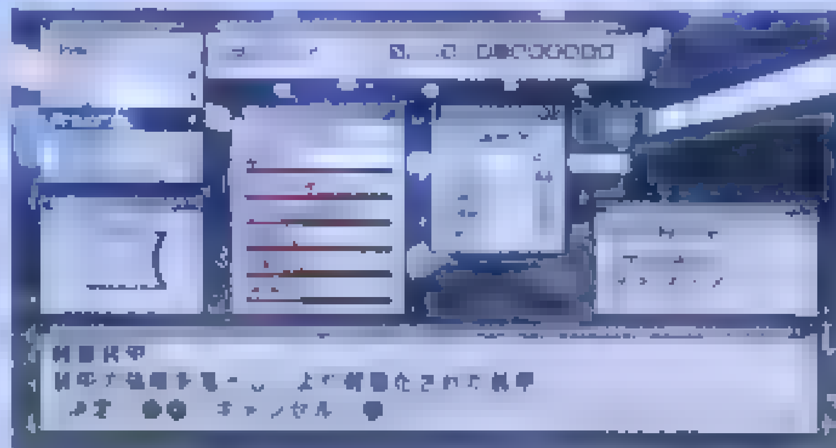
装备该引擎的机体在速度方面将会获得非常显著地提升，具体表现为加速率上升以及最大速度提升。然而由于引擎自身重量过重的原因，使得机体在机动性尤其是回旋性能方面会受到一定程度的影响。另外，高加速率也会导致机体控制方面的不稳定，对于新手来说绝对会成为噩梦。

机翼轻量化 Extra Elron



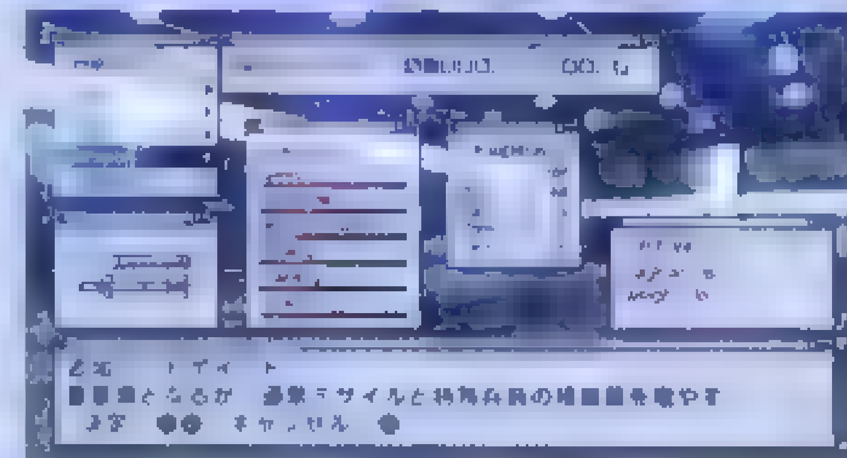
顾名思义，就是在一定程度上通过降低机翼(主翼以及各辅助翼)的重量达到降低机体重量的目的。机翼轻量化后，机体的回旋性能将获得明显提升，但副作用则是对机身的控制变得更加困难。如何取舍就要看玩家的实力以及战法了。

轻装甲 Light Armor



与机翼轻量化殊途同归，通过换装轻型装甲来降低机体自身的重量。不过与机翼轻量化不同，替换装甲并不会增加机体控制方面的难度，但取而代之的就是防御力的降低，这在应付某些大规模战斗的时候很可能成为玩家致命的弱点。

追加外挂点 Extra Hardpoint



虽然系列中机体的载弹量非常夸张，但两次攻击间的上弹时间算是一种非常有效的平衡方式。不过相信不少玩家都有因为上弹时间而错过最佳攻击时机的经历。增加外挂点虽然不能直接缩短上弹时间，但如果合理分配这2+N枚随时待命的导弹，完全可以起到忽略上弹时间的效果。

对空性能提升 Raven

最大程度降低机体对地面情报的分析、处理能力，取而代之的是扩大对空中目标的搜索、追踪以及预警的效率。

从高空逼近的重磅炸弹

本作登场的另一架原创机体，与Caribum不同，Fregata是一架不折不扣的攻击机。不过在开发过程中，由于本身独特的椎状造型曾一度被外界误认为是宇宙用机，直到成机正式公布所有人才真正了解到其卓越的超高空对地攻击能力。



本机最大的特征就是配备的4台大型高出力引擎，也只有这样才能保证采用重装甲保护、携带了大量弹药的YR-302顺利完成任务。不过由于引擎与燃料箱采用了高集中内置的设计方式，因此机体结构相当复杂，更不利于平时的维护与战时的应急抢修。另外，由于自身重量原因，巡航时间与作战半径都比较短，而且各辅助系统以及矩形座舱系统都比较简易。



游戏一大怪，双截棍种菜！

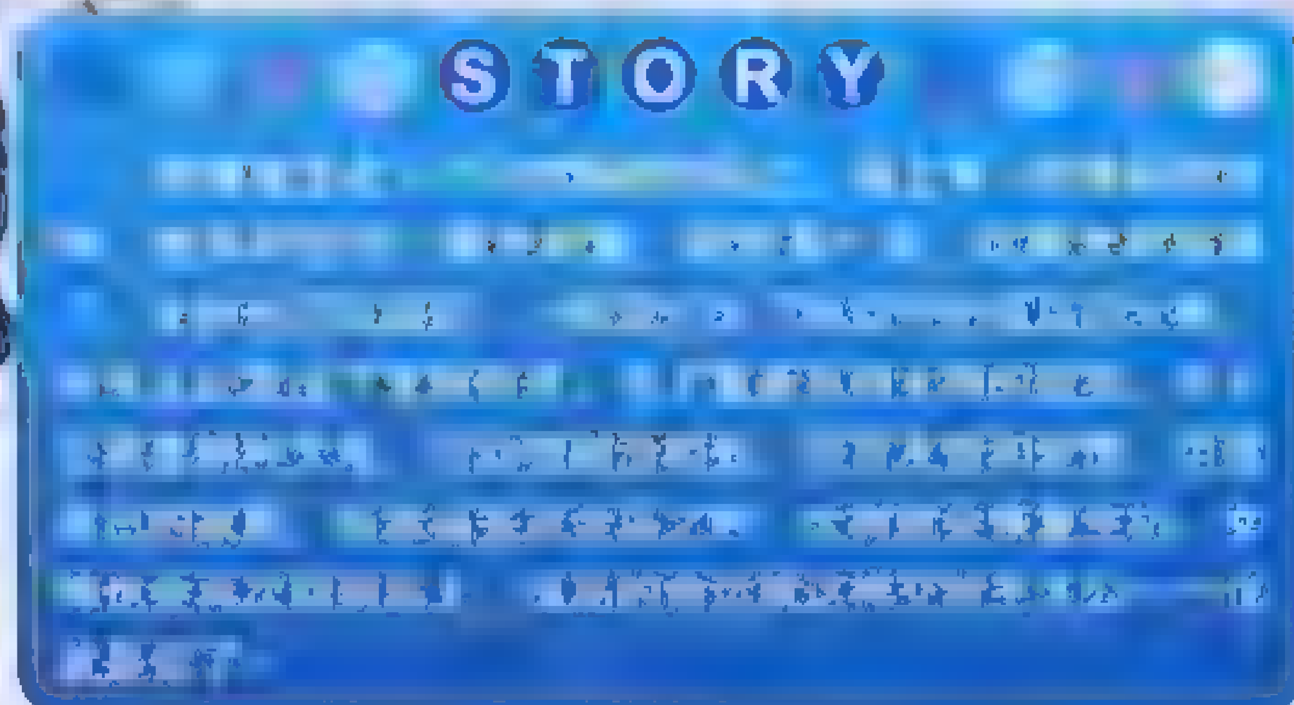
文 纱迦

牧場物語Wii（仮題）

主人公






STORY

在接连推出两部冠以"新"之名的《牧场物语》新作后，MMV终于决心将《牧场物语》推往更"新"的Wii平台上。细研系列过去的历史，就会发现本系列已与任氏主机结下不解之缘，因此次世代第一炮在Wii上打响也在情理之中。从目前的游戏情报来看，本作的玩法反倒和传统作品比较接近，不知用Wii的双截棍控制器能玩出啥花样呢？

牧场物语 Wii（暂名）	MMV	SLG
Wii		

操作 亲手创建美好家园

对Wii上的游戏来说，如何操作始终是大家关心的问题。在已公开的游戏截图中，可以看到右上方写有操作方法。正常情况下玩家需要用到十字键控制主人公移动，用A键来进行对话、开门等动作。而挥动自己手中的双截棍控制器也是必要操作之一，游戏较好地模拟了锄地、浇水、除草的动作，这些动作都需要玩家实际做出相应的动作才能进行。有了这样的设定，玩游戏时无疑会有身临其境的感觉，这也是只有Wii才能提供的乐趣。

▶ 既要注意方向，又要适时挥动，和按键比起来也不轻松啊！

手脑并用，快活作业！









▲虽然很有新意，但是也有些担心：如果每挥一次锄头都要手动完成的话，体质较弱的玩家可能玩不了多久就会气喘吁吁吧？

如果仅仅只是操作方面有所改变的话，这个次世代主机上的系列第一作未必过于草率了。要知道"《牧场物语》系列"的乐趣就是在重复劳动中获得的，而再新颖的操作如果多用上几遍也会变得平庸。不过Wii的特色可不仅仅在于操作方法，现在游戏的开发进度还不到20%，相信更多新要素会在接下来的报道中公开的。

系统 《美妙人生》强化版？

玩过NGC版《牧场物语 美妙人生》（曾被移植到PS2上）的人，初看到本作的画面时肯定会有似曾相识的感觉。单从目前公开的截图来看，和NGC版比起来本作似乎并无太大提高，虽然本系列的卖点向来不在画面，但作为次世代游戏还是有些说不过去。


特征

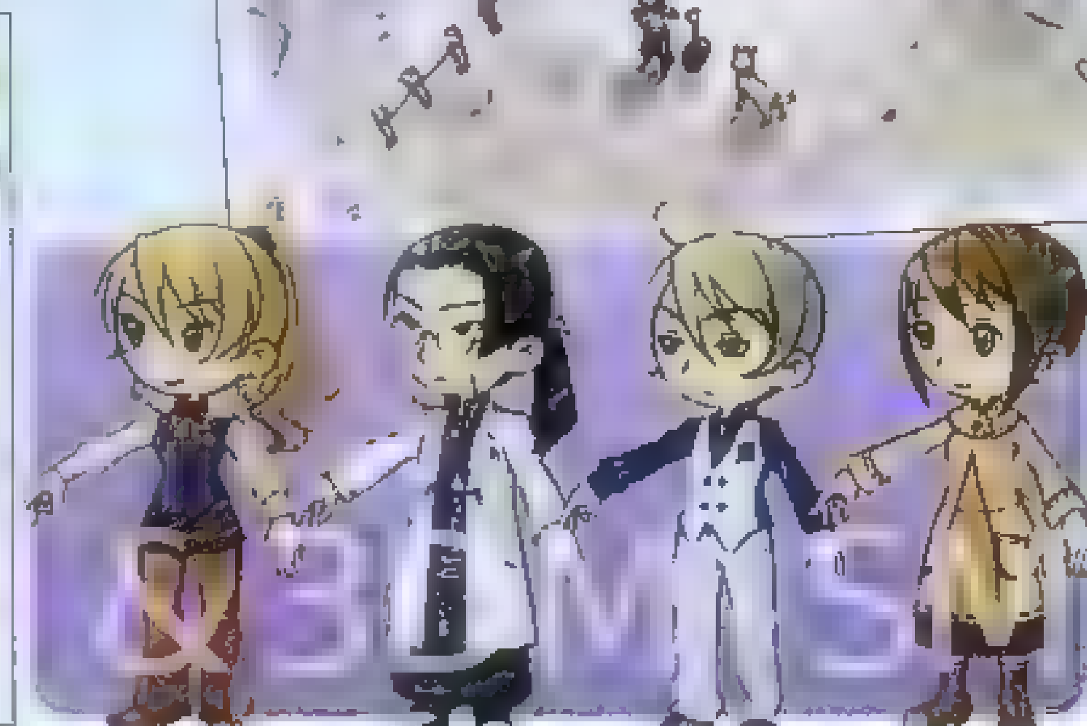



生活

设定图曝光

本作的人设异于系列之前的所有作品，原画在游戏中的还原度很高，目前游戏已经公开了主人公和4位NPC的造型。和看不出什么端倪的人物原画比起来，场景原画说明的东西要多得多。本作的舞台虽然只是一个岛，但岛的规模可着实不小，瀑布、洞窟应有尽有。





牧場物語 キミと育つ島（仮題）



文 纱迦

本作同样是系列十周年纪念作品，不过对应平台是目前正火的NDS，这也是系列在NDS上的第四部作品。本作的风格与NGC上的《牧场物语 幸福的诗》比较接近，可爱的画风令人一看便爱不释手。本作可以选择男女两位主人公进行游戏，不管是男生还是女生都可以从中获得最高的代入感。而且本作的男女主人公可以同时出现在游戏中，并且可以成为结婚对象。







21世纪鲁滨孙漂流记

牧场物语 与你共建海岛（暂名）	MMV	SLG
NDS	2006年12月	

STORY

厌倦了都市生活的主人公，和一群与自己有着同样感觉的人搭船，决心去寻找一片属于自己的新天地。正当他们对新生活充满着憧憬时，一场突如其来的暴风雨将移民船掀翻了，整船人中仅有主人公和另外4位移民幸存下来，并漂流到了一个无人岛上。经历了短时间的沮丧之后，大家发现岛上不但气候宜人，而且土壤肥沃，这不就是自己所要寻找的新天地吗？于是5人便重燃生活的希望，决心在这个岛上开始新的人生。

这次的关键词是：建设！

作为19世纪最流行的西方文学题材，无人岛绝对是一个化不可能为可能的圣地。虽然主人公一行漂流到了无人岛上，但岛上依然可以种植各种农作物和饲养家畜。随着主人公一行人的努力，岛上也会出产各种作物，从而吸引各地的商人前来交易。商人会将岛上的所见所闻传至各地，这样又会吸引新的移民来到岛上。



▲刚到岛上时，主人公只能草草搭建一个小木屋。到了后期，主人公的门前已是人来人往了。

征服自然 人定胜天

岛上的地理环境复杂多变，一条奔腾的大河便会阻住你的去路。因此刚到岛上时，并不能逛遍全域。但要想征服自然的话，又缺乏相应的人手和工具。不过随着岛上定居的人越来越多，加上经济越来越发达，最后就有条件去开发岛上的未知领域。当然担当这一重任的人还是你。



▲初期无法渡过这条河，条件成熟之后便可以造桥了。

新要素 种米

看到这个标题，恐怕已经有人笑倒在地了。没错，尽管系列已有十年历史，但种米这一亚洲人民最为熟悉的农活却是首次引入。引入种米之后，便会出现水田，另外收获的米除了可以卖掉换钱以及直接食用，也可以组合出各种各样的全新料理。



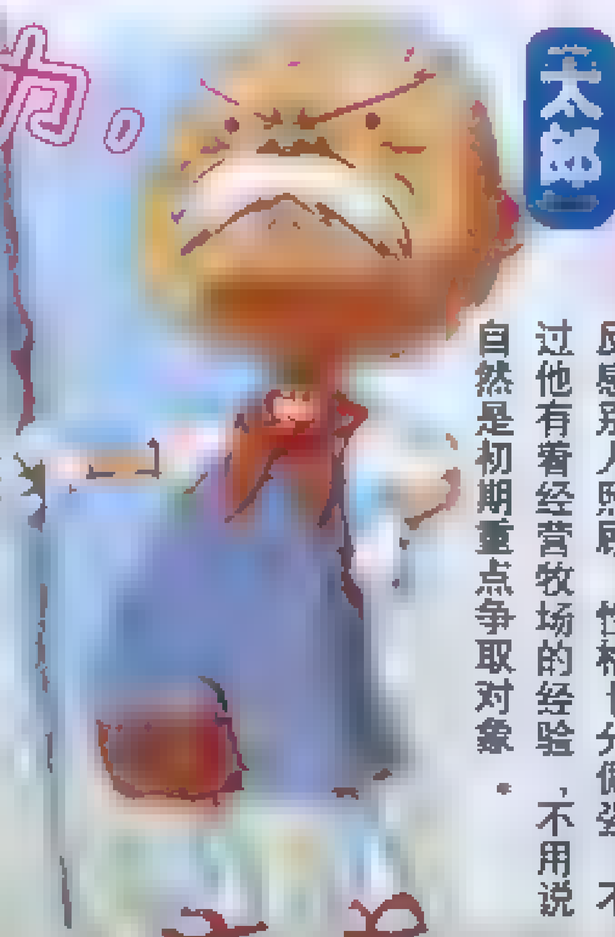
做个浪漫的鲁滨孙



和之前的作品一样，只要多送礼给异性，就能提升好感度。好感度提高之后，便有恋爱的可能。在本作中可以从头像下方直接查看好感度的多少，这一设定极大地方便了诸位色男色女。

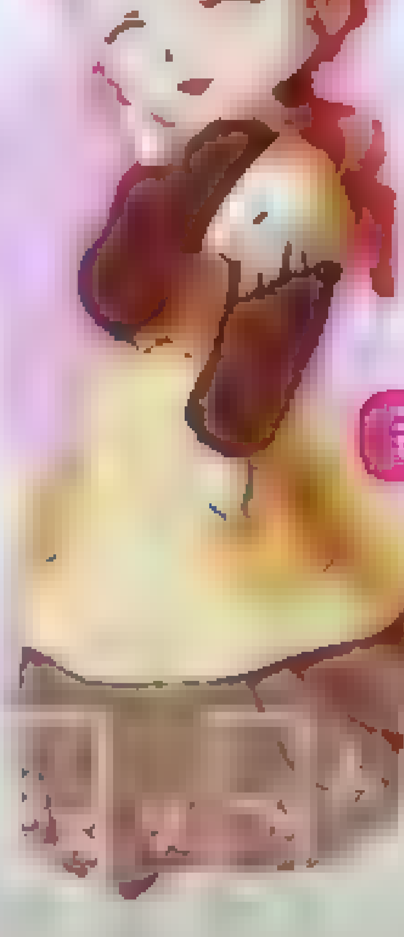
你不是一个人在努力，你不是一个人！

和主人公一起漂流到岛上的还有4位移民，他们也是这个岛上的第一批居民。而这4位"天涯沦落人"正好是一个家庭中的成员：外公、妈妈、儿子、女儿。他们性格不同，能力各异，在初期可一定要好好与他们打好交道啊。不过这一儿一女的组合，分明就是为男女主人公的终身大事而准备的，只是不知道能不能追求那位美人母亲呢？（什么，你问那位老爷爷能不能追求？帮主，品味太差了吧……）



太郎

菲蕾娜的父亲，他年事已高，却又反感别人照顾，性格十分倔强，不过他有着经营牧场的经验，不用说自然是初期重点争取对象。



菲蕾娜

艾利克和娜塔莉的母亲。虽然有两个孩子，但看起来像一个傻大姐一样。其实她是一个相当积极主动的人，可以多寻求她的帮助。



艾利克

菲蕾娜的儿子。对人很礼貌，不过性格比较懦弱。另外对于自己比妹妹还要弱的事实，一直都很在意



娜塔莉

菲蕾娜的女儿。她是一名性格大大咧咧的外向少女，由于看不惯哥哥的性格，经常欺负他。

大家好！我是白展堂的日本同行 海老三 8月31日来看我表演吧！

神业

KAMIWAZA



文 ACE飞行员

由于擅长对古代日本文化的挖掘，励精图治的Acquire多年来已经为玩家奉献了多款值得回味的佳作，其中就包括《天诛》、《侍道》等系列。本次为各位介绍的这款以“偷盗”为主题的《神业》同样带有浓郁的Acquire风格。说到偷盗，小偷这些字眼时就会立刻遭到善良人们无情的鄙视与唾骂，而正是由于取材于这一敏感性的主题，使得《神业》立刻显示出它的与众不同。游戏到底是如何演绎日本江户时代末期小偷的生活呢？是如何将“偷窃”这一元素做成好玩的游戏呢？以下就为您一一解答。

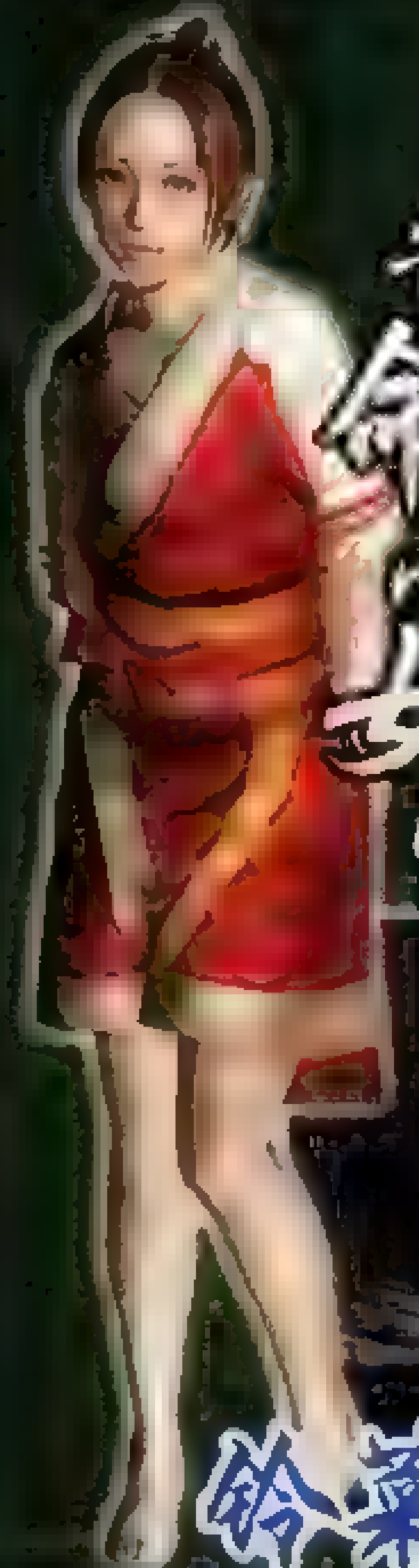
神业	SCEJ ACQUIRE	ACT
PS2	2006年8月31日	12岁以上

海老三的辛酸史

本作的主人公有一个令人过目不忘的名字——海老三。尽管海老三以偷窃为生，不过他也有自己做事情的原则，那就是从不偷穷人和好人的东西。年轻时，满腔正义的海老三加入了义贼集团银鸦众，本以为这样就能实现他劫富济贫的理想。在10年前一次洗劫一富商的行动中，海老三目睹了银鸦众集团成员的种种丑恶行径，失望的海老三这时候才恍然大悟，原来劫富济贫也不过是掩人耳目的一句空话。最后，将一切看透的海老三带着被劫富商家惟一幸存的小女孩铃菜逃离了银鸦众，从此海老三退出了江湖，他以木工活维生，和铃菜一同过着隐姓埋名的生活。他现在惟一的心愿就把铃菜养育成人，以救赎自己的罪恶。



如今的铃菜也有10多岁了，突然有一天灾难再一次降临到这个不幸的孩子身上，被一种怪病缠身的铃菜让海老三愁上心头，为了给铃菜治病需要花很多钱购买昂贵药材，被逼无奈的海老三只得再次重操旧业，等着他的不但是险恶的江湖，还有那些新仇旧恨……



苦命小女生

铃菜

海老三的义女，不但10年前父母双亡，而且现在还得上了怪病，真是比黄莲还苦的命运



洗劫万千财富的神技

在《神业》中赋予了主角海老三惊人的偷盗神技。只要在蓄力槽全满的情况下海老三可以使用“旋风盗”，这时与其说他是在偷还不如说是“搬家”更为确切。因为只要空手这么一挥，海老三所到之处的各种物品将全部收入到他随身携带的宝囊“风吕敷”之中。这个貌似不起眼的花纹绿包裹就是海老三的宝囊风吕敷，它犹如多啦A梦的口袋，可以装下数不清的物品，从金银首饰、衣物、各类家具甚至是白菜、告示牌、腌菜桶……总之游戏所能见到的东西(除了房子和人)。随着偷来的东西越来越多，风吕敷也会越来越大。当然每种物品都有相对应的价值和重量，而且海老二的负重是有限的，因此玩家必须以物品的价值来加以取舍，乱偷一通将会导致行动海老三行动迟缓，所以玩家千万不要贪心哦。另外，海老三可以将风吕敷当成球踢出去击落高处的物品，还可以利用它来吸引人们的注意，实在是游戏中最大的宝贝。



▲犹如《西游记》中的乾坤袋，风吕敷将所到之处的物品全部吸走咯。

盗的技巧

虽说依靠宝囊可以大肆偷窃物品，不过被人发现会有狱卒前来进行抓捕，可见游戏还是强调玩家进行隐秘的偷盗。为了达到不被人发现的目的，游戏还赋予了海老三其他偷盗的技巧，比如贴身靠近行人，只要角度适当完全可以不被发现。如果习得高段技巧还能使用类似障眼法的效果，海老三可以分身留下一虚幻的残影吸引众人，这时候再偷窃就犹如探囊取物了。游戏中还能运用各种道具比如美人画、烟火等迷惑众人，这一切的目的都是为偷盗服务。届时各种缤纷绚烂的偷窃方式绝对会令玩家瞠目结舌、捧腹大笑的。粗略统计一下，游戏中各种偷盗技巧已超过了多种，这可是游戏史上绝无仅有的记录。



▲升级技能后……使出一招……偷走别人身上的衣物。

人气度与牢狱之灾

游戏是鼓励玩家扮演劫富济贫的海老三，所以并不赞成玩家进行为所欲为的偷盗。海老三所在的住地"零村"可是穷人的聚居地，村口摆设有"民箱"如果将偷来钱财加以募捐可以提升人气度。大家都会对海老三倍加景仰。一旦人气度过低，海老三会成为各地的过街老鼠，人人喊打。这时不仅会贴出你的头像全城通缉，而且还有当地的狱卒前来捉拿你。如果海老三被狱卒捉住并不会Game Over，而是会被押送去监狱中，这时可以选择服役或者脱狱。如果选择服役，就只能乖乖地等着游戏时间过去，病入膏肓的养女是撑不了太久的，所以一般脱狱是最佳选择。脱狱的流程首先是要破开自己牢房的锁，冲出去之后还会有全副武装的狱卒。在脱狱的过程中可以使用一种"狱丸"道具帮助恢复体力，而且在沿路还可以将监狱的东西偷个精光。



▶完了，全副武装的典狱长出现，一场恶战就在眼前

脱狱基本流程



◀凌晨，海老三与狱卒展开缠斗战。
▶体力不支，只好束手就擒了
◀选择坐以待毙还不如选择脱狱。

神秘女盗贼

百绞

游戏中必备的美女角色，也是"盗"行中人。她一次又一次试图接近海老三，当然有她自己的目的。

隐的美学

如何隐秘行动？游戏给了"隐秘"一个既夸张又恶搞的定义。只要依靠PS2上的一个按键就能实现各种隐秘行动，玩家要根据类似《天诛》的气配表来判断其他人的状态，随着环境和地形作出各种隐蔽动作，只要特定条件下成功进行隐秘就可以发动特别华丽的偷窃技，这在游戏中被称为"Just Steal"（以下简称JS），频繁使用JS可以获得比平常偷窃更高的点数与评价，玩家可利用这些点数提升角色各方面能力。不可思议的是，游戏中包含许多猥琐的隐秘动作，比如脸朝下躺在台阶上的台阶术，紧紧靠拢行人贴身术等等，真是不得不佩服制作人员的创意功夫。

▲利用台阶隐秘，利用脚趾移动身体，彻底服了

▲JS技发动，这是仅仅是其中的一招

▼你的"扒窃"行为因为身体角度错误很可能就偷不到东西，这时画面会出现手形图标提示你"注意"

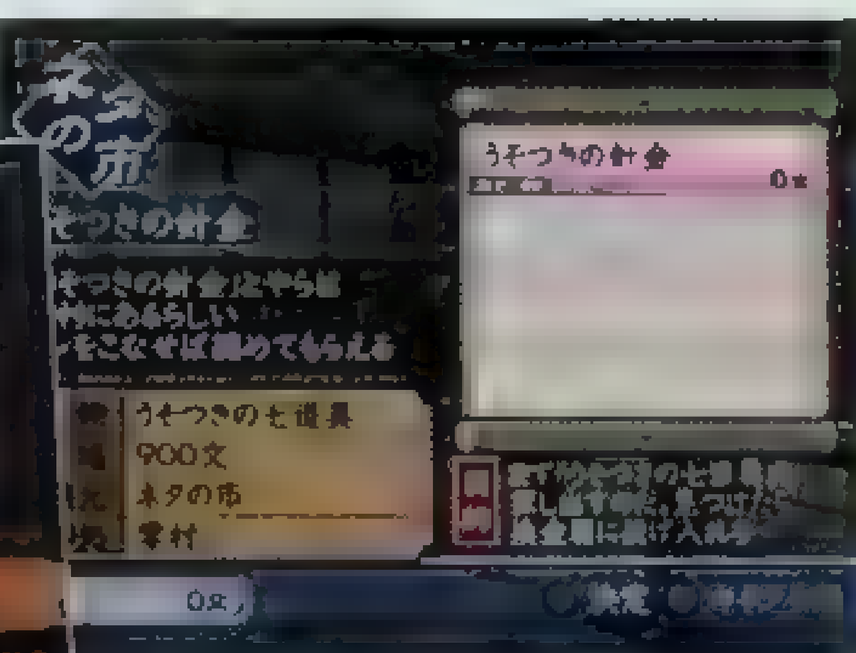
▲立刻让我联想到《分裂细胞》，你的感想呢？

海老三必定光顾的场所

在游戏中有一个叫"白波汤"的洗浴中心，盗贼们将这里叫做"盗人之汤"，因为这里是各路偷盗高手们聚集的地方。在"白波汤"里不仅能够像普通澡堂那样驱除疲劳恢复体力，还能够通过向特定人购买获得新的偷盗技能，游戏中还有购买偷盗道具的"盗人屋"，获得杂乱情报的"情报之市"，将赃物换成现金的"换金箱"等。这些地方都是海老三经常需要光顾的场所。



▼洗个澡，恢复一下活力，真是惬意的事儿。


▲在"盗人之汤"活动可获得许多重要讯息，必须经常去哦。

丰韵魅惑女

老板娘



"盗人之汤"的老板娘，以前可是在政府机关工作的哦。妄图凭借其所剩无几的姿色诱惑海老三做坏事，并试图打消海老三的时髦想法，真是歉邪恶的游戏啊。

新作短波

主持人语

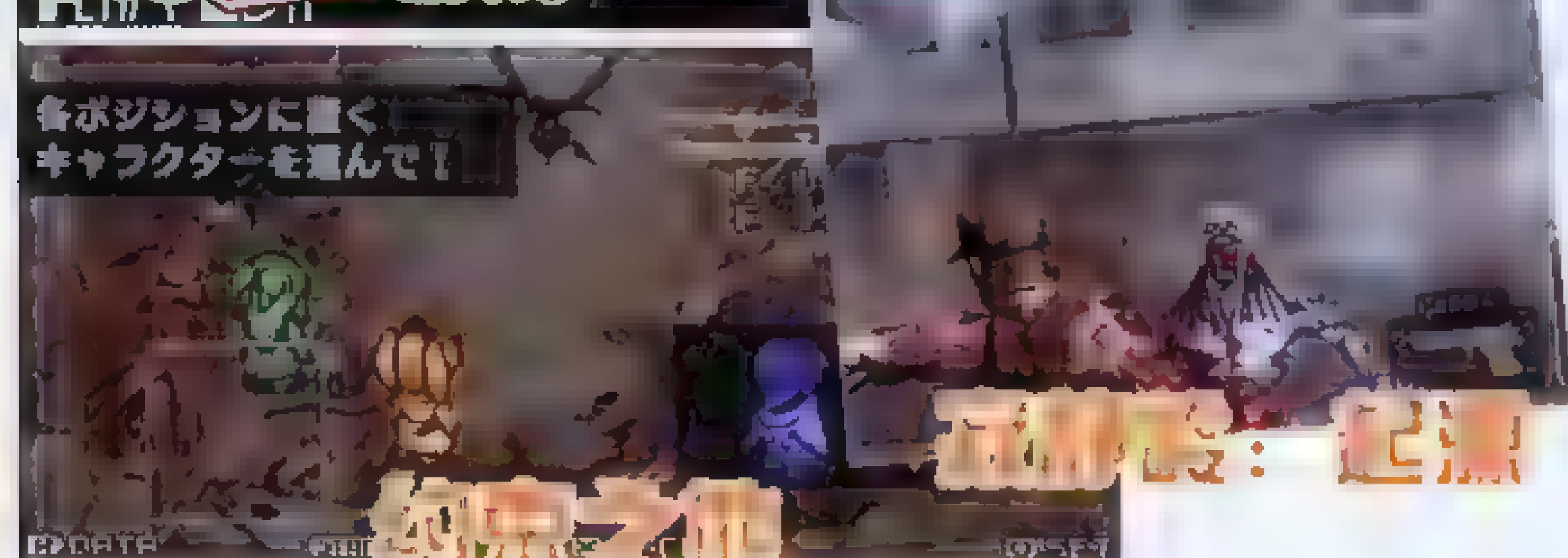
次世代带来的改变是有目共睹的，随着PS3游戏的大量公布，相信以后会有更多PS3游戏的消息。在这么多游戏中最让笔者期待的就是《未名传奇：黑暗王国》，不为别的，光是PSP的两作就让人感觉很好了，再看了近期公布的试玩影象，那打击感和流畅程度，那就更加期待了。

9月份也是大作连连，光是NDS的《口袋妖怪》就会花掉N多的时间，再加上虽然复刻N遍，但还是有着极强吸引力的《幻想传说 全语音版》。对了，当大家拿到本期杂志时PS2的《宿命传说》发售日也已经公布了，爽，真爽！

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

本期注目游戏



未名传奇：黑暗王国 | A·RPG | PS3

Untold Legends: Dark Kingdom | SOE | 美版 | 预定2006年11月发售

无名英雄背后的故事

本作由SOE（Sony Online Entertainment）开发，虽然算不上什么鸿篇巨制，但作为最早一批被曝光的PS3游戏，与最初相比游戏在各方面都显得更加成熟和完整。最近，厂商又公布了游戏中的新角色——女战士和法师。通过PS3的网络服务，游戏为玩家提供了值得深入研究的角色成长系统，大规模多人联机游戏体验再加上日后的相关资料下载，可以说这款游戏具有强大的扩展性和持久的生命力。充满奇幻色彩的广袤世界相信也会吸引大量的玩家去尝试一番。由于前作PSP版的体验，我们对游戏的操作和打击感方面还是比较放心的。就目前的形式来看，本作很可能将成为PS3的首发软件。 ［文：ACE飞行员］





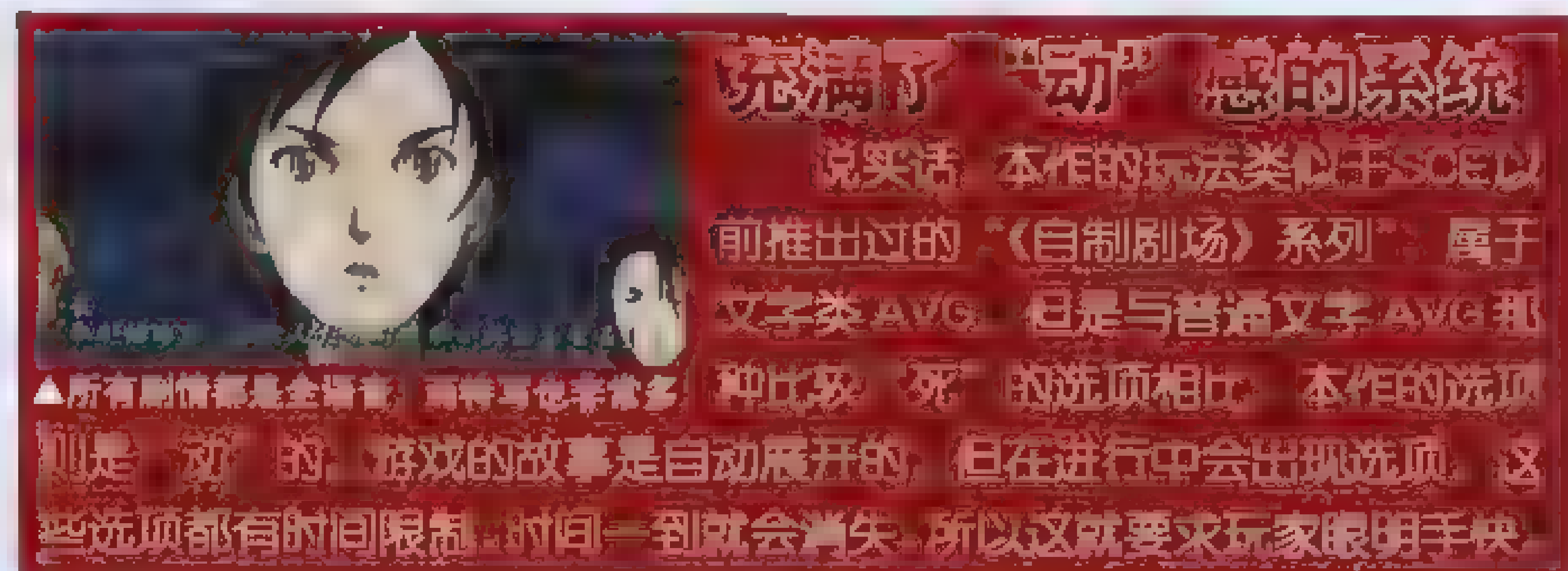
◀女战士走的是灵活路线，靠幽雅体技与敌人战斗。

BLOOD+ 最后的碎片 | AVG | PSP

BLOOD+ 最后のかけら | SCE | 日版 | 预定2006年9月7日

血的回忆，心的碎片

作为Production I.G.在2005–2006年度首推的动画，《BLOOD+》拥有绝高的素质。深刻而富有内涵、跌宕起伏的剧情，性格鲜明的角色，华丽的画面，这些内容将整部动画推向了一个新的高度。该游戏是基于TV动画改编的，包含了播放完毕的章节，整个游戏分为了4章，以女主人公小夜的视点进行。



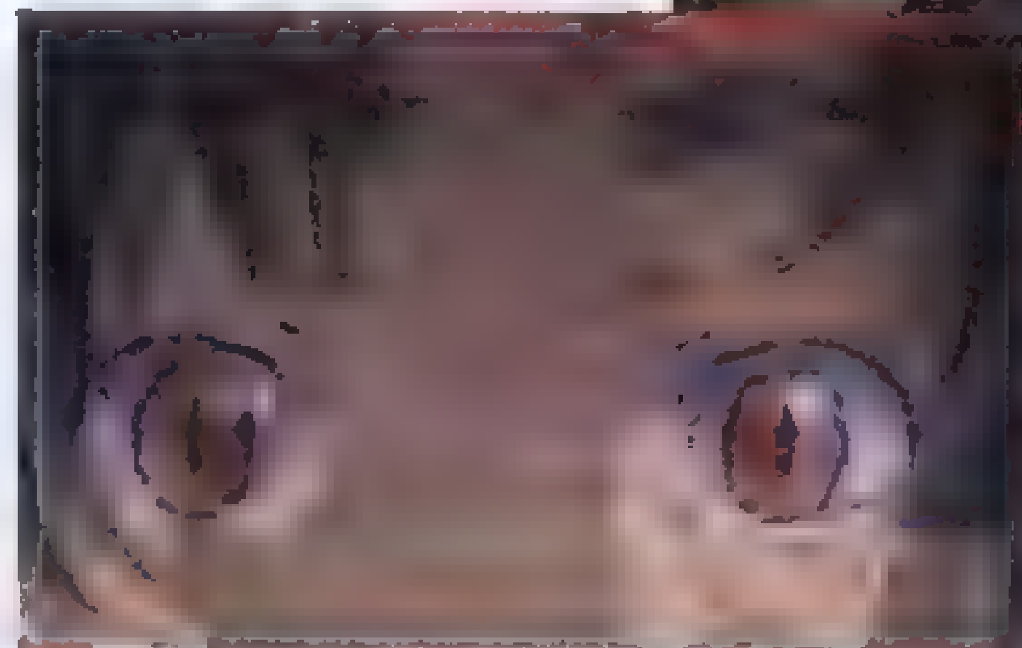
▲所有剧情都是全语音，画特写也非常多

充满了"动"感的系统

说实话，本作的玩法类似于SCE以前推出过的"《自制剧场》系列"，属于文字类AVG，但是与普通文字AVG那种比较"死"的选项相比，本作的选项则是"动"的。游戏的故事是自动展开的，但在进行中会出现选项，这些选项都有时间限制，时间一到就会消失，所以这就要求玩家眼明手快。

本能觉醒，Key Catch系统

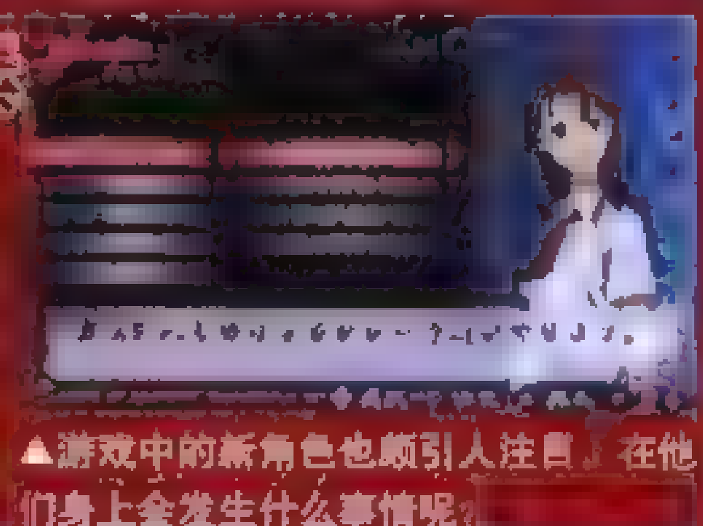
在故事中会发生一些紧要情况，当遇到突发事件时画面上将出现两个四边框，当这两个四边框重合的一瞬间按键的话小夜的血之本能就会觉醒，这时她被封印的记忆就会恢复，这在遇到危机情况时非常有用。



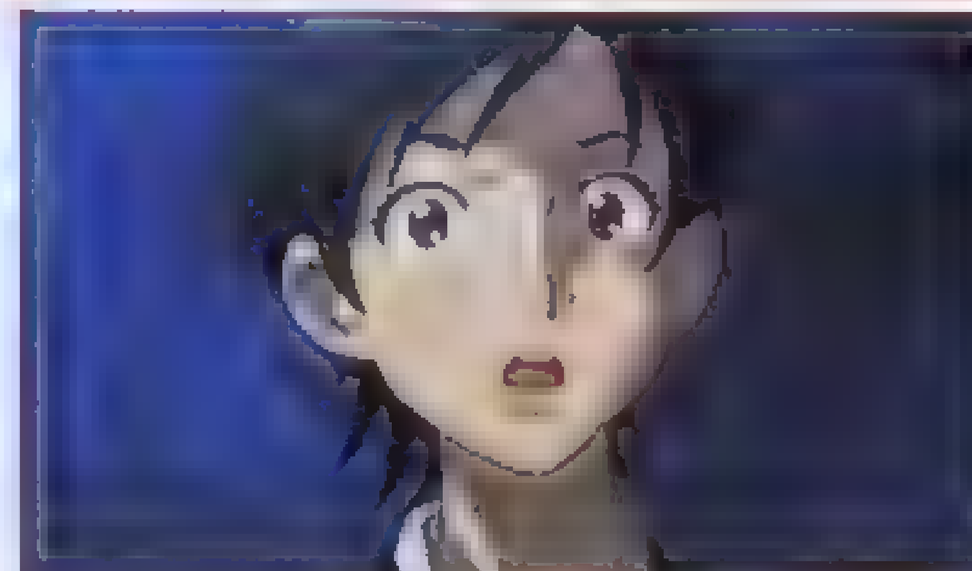
▶按键输入成功后过去的记忆就会浮现，这样离故事的真相又进了一步。

原作FANS不可错过的要素

在新要素满点的本作中还有一些关于原作的有趣要素，比如动画中人物的报警器的声音，以及村、所罗门的视点出发的支线剧情，这也让玩家从更多的角度了解整个故事。



▲游戏中的新角色也颇引人注目，在他们身上会发生什么事情呢？



▲这种表情的小夜在TV动画中是看不到的，本作中大家可以看到角色的另一面。

PSP版动画

描写人物心理的情节、与翼手的激战……游戏中动画的数量是非常多的，针对PSP的播放功能，厂商在动画上进行了一些调整，都改成了高素质动画，这样一来更不能错过了。 ［文：邪魔天使］

《最后的碎片》在动画中所处的位置

本作的情节与TV动画同步，由4章构成，其章节的分布如图。由于是以小夜的视角展开剧情的，所以我们能看到同一时期小夜的行动以及体会到这时她的心理是处于一个什么状态。



勘误：上期"新作短波"中的《三国志大战DS》的机种应为NDS。

告死天使再度降临于约定之地

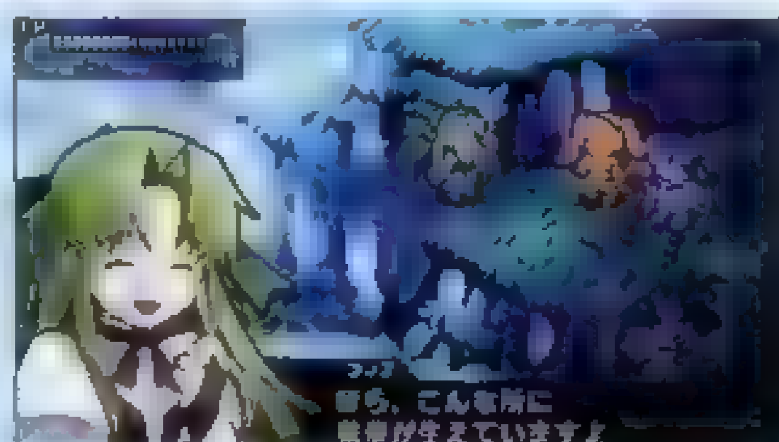
约束之地 利维埃拉 | RPG | PSP

Riviera ~约束の地リヴィエラ~ | Sting | 日版 | 2006年内

《约束之地 利维埃拉》(以下简称《约束之地》)是2002年7月Sting在WSC上发售的一款原创RPG，它以独特的系统、精美的人设、充满幻想的风格获得了玩家的一致好评，在2004年11月它被移植到了GBA上，虽然游戏并没有强化多少，但玩家还是给足了面子。现在，《约束之地》即将在机能更加强劲的PSP上登场，游戏新增了原画，改为全语音，看来这才是它的真正形态。[文：邪魔天使]

剧情

魔族所聚集的黑暗领域被称为"魔界"，众神与天使所居住的圣域被称为"神界"，当魔族向神界发动侵略时，"神魔战争"爆发了。激战的结果是让世界陷入了一片混沌之中，由于邪神和恶魔拥有压倒性的力量，神界陷入破灭的边缘。众神终于打破了自己的禁忌，利用自己的生命和智慧创造出了背负着黑色羽翼、手持利刃宣告死亡以及破坏的"告死天使"，为了得到隐藏有神秘力量的"圣器"，告死天使们纷纷奔赴战场……


▲全程语音是PSP版的亮点，这下终于能满足恋声癖的喜好了。



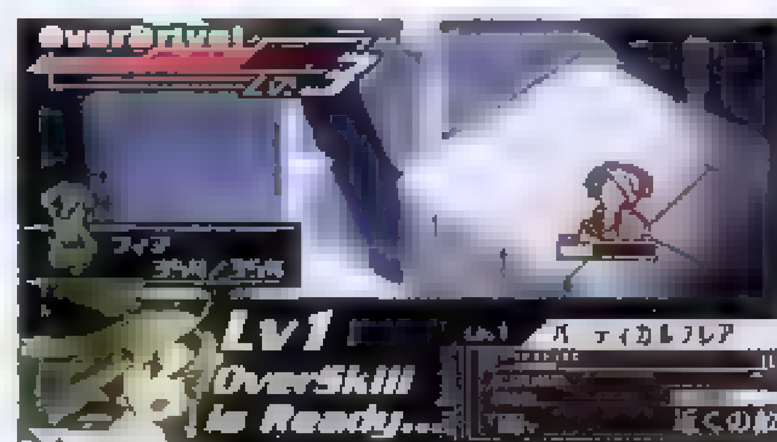

▲玩家要时刻注意道具的耐久度，当然，有的道具耐久度是无限的。

移动

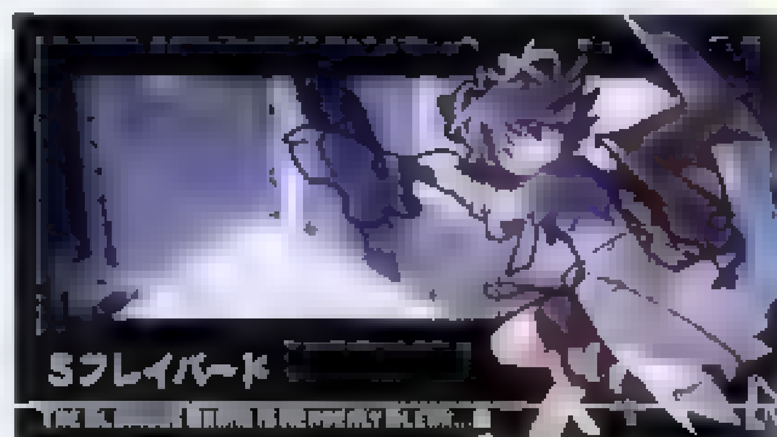
不同于以往的RPG，《约束之地》的行动有"触发点"这一概念。在地图上会出现各个触发点，前往就会发现宝箱、找到新的道路等，在触发点的地图中如果发现了什么，比如宝箱，就可以通过消费触发点点数来开启。触发点可以通过战斗评价、完成情节来获得，由于触发点有限，所以如何消费是要谨慎的。

战斗

在地图上遇到敌人就会与其发生战斗，事先我们可以调整队形，有重视攻击、重视魔法等多种阵形。出战人物只有3名，所以人员选择一定要考虑清楚。战斗开始后就可以选择道具进行攻击，使用道具有耐久度的设定，当耐久变为0时该道具消失，当将战斗准备中选择的道具全部消费完后立即GAME OVER，所以要小心。战斗胜利后会给出评价，根据评价会获得一定量的触发点点数和道具。



▲战斗中技的运用很讲究，同时也要注意道具的耐久度。


▲OVER SKILL是威力强大的必杀技，而且还有特写画面。


雷达
孤傲的告死天使，持有"神枪罗蕾莱"，拥有神界首屈一指的实力。


艾克塞尔
没有翅膀的告死天使，拥有被称为最强圣器的"神剑艾克塞利昂"。

虚幻竞技场 2007 | FPS | PS3

Unreal Tournament 2007 | Midway | 美版 | 预定2007年第一季度

超未来的32人大混战


▲游戏最大支持32人同时对战，每位角色都制作得相当够水准。

同样是由Epic Games打造，同样使用强劲的虚幻引擎3，《虚幻竞技场2007》无疑是PS3初期的重头大戏。原定本作将成为PS3首发游戏，不过由于种种原因延期到了2007年第一季度。虽然无缘PS3首发，但已拥有高完成度的《虚幻竞技场 2007》同样在这次德国莱比锡游戏展上现身，所公布的画面和影像再一次震撼了每一位观众。作为一款多人混战的FPS，游戏提供了大量的超未来武器和巨型战争机器。比如在巨型坦克的操作方面就需要一位玩家负责驾驶和主炮进攻，剩下还需要四位玩家负责坦克的4炮塔，保证让玩家杀到昏天黑地。Epic Game还在对PS3版进行调整以适应手柄的控制，而PS3的强大性能将保证画面效果与高档次PC版一样出色。关于游戏的X360版还未对外公布，不过相信肯定是存在的。[文：ACE飞行员]


▲光看图片就能感受到巨型坦克的骇人魄力了。


▲三足巨型机器人已经在FPS中泛滥了。

右脑达人 我的天使 | ETC | NDS

在"《右脑达人》系列"前两作推出后，其有趣而巧妙的关卡设计和丰富的收集要素迅速在同类游戏中脱颖而出，成为了众多玩家闲暇时首选的休闲游戏之一。近日，NBGI也公布了系列第三作的最新情报，相信这次的"育儿"主题一定会受到更多女性玩家的欢迎，下面就让我们看看在锻炼右脑的同时，如何培育出属于自己的健康宝宝吧。

游戏中最有特色的内容自然非"健康模式"莫属了，在其中玩家会接受各种各样的"右脑测试"，而在之后发生的事件中，测试的成绩则会直接对选项的多寡造成影响，最后的结果也会发生相应的改变，每完成一次测试，你的宝宝就会成长1岁，当成长到21岁时就会迎来最终的结局，子女的职业共有超过30种之多(包括男、女两种性别)，游戏中还提供了"鉴赏模式"，可以随时查看宝宝的成长日记，是不是非常贴心呢？[文：晴天]



▲游戏中的测试种类非常之多，要想获得好的成绩，平时的练习自然是必不可少的。
▲每个选项都会对宝宝的性格造成影响，是高兴还是失望，就要玩家自己把握了。
▲什么才是你心中的理想职业呢？多结局的设定自然就是玩家反复挑战的动力所在。

天堂之愿 | ACT | PSP

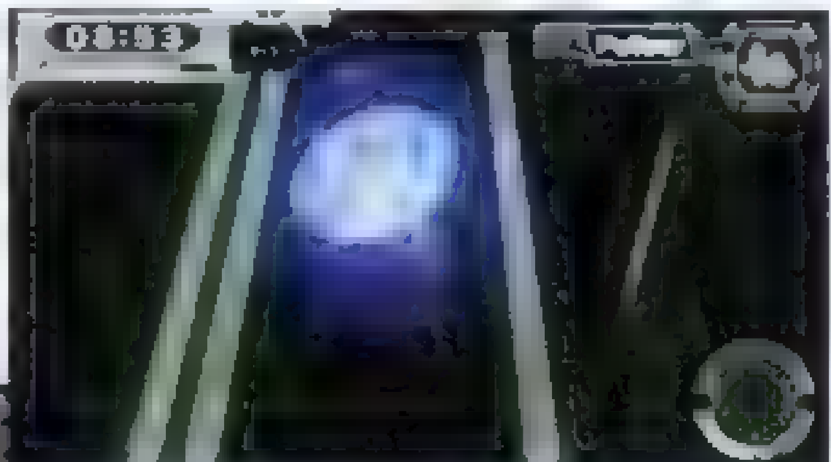
HEAVEN'S WILL | Taito | 日版 | 预定2006年10月26日

出口，那是你唯一的选择

《天堂之愿》是一款颇具新意的游戏，玩家扮演的主人公要在一个封闭空间中逃离，不仅要用到各种方法，而且逃离的时间还有限制。游戏的主人公苏醒在一片黑暗之中，记忆已经丧失，而在他的周围也是一个个漆黑的房间。黑暗中，一个叫"蝴蝶"的男子告诉他所处的处境，为了找回自己的记忆，主人公决定从危机中逃离。

玩家的目的自然是从这个封闭的"设施"中逃离，设施被划分成多个区域，这些区域里还存在着拥有特殊能力的"变异体"。这些被救出的变异体统称"EO"，他们会成为主人公的同伴，并给予主人公特殊的能力。EO还可以同行，不过一次最多3个，而EO的种类有60种以上。［文：邪魔天使］

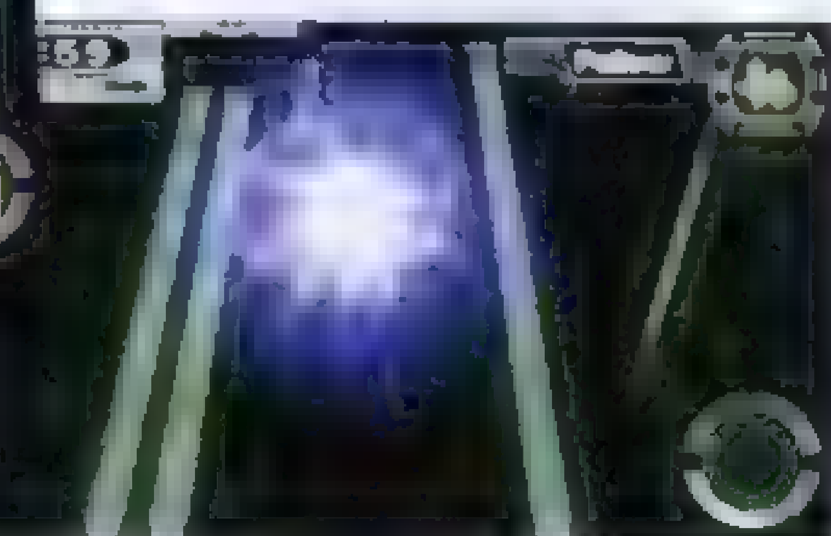
借助同行的EO的能力，玩家可以强化自己的武器，武器有激光散弹枪、剑、冲击波发射器等，并且可以通过EO附加属性。主人公还可以升级，从而让战斗更有利。



▲通过战斗可以提升等级，从而让脱离更加方便。



▲EO的种类很多，而且每个人都有自己的特长。



▶所持武器根据同行的EO会发生变化，要善于利用。

致命惯性 | RAC | PS3

Fatal Inertia | Koei | 美版 | 2006年11月14日

一起来感受次世代的先锋吧！

22世纪的人们玩什么体育运动？这款游戏给了我们答案。《致命惯性》是光荣加拿大公司为PS3开发的一款原创游戏，是光荣在海外开发的第一款原创游戏。

既然是竞速游戏，那么一切都要以争第一为目的。当然争第一也有不同的方式。于是在一片美丽的大自然中，驾驶飞行器翱翔，巧妙地运用各种武器妨碍对手前进便成了游戏的基本思路。在一个类似科罗拉多大峡谷的环境中，向对手前面的悬崖射击，以岩石粉碎掉落的碎块阻挡对手。

由于进入了次世代，于是我们有机会看到更加细致的游戏画面，更加逼真的爆炸场面。游戏的武器也相当丰富，共有8种可供选择。在闲暇的时候也可以自由地改造我们的爱机。［文：多边形］



▲保护自身的保护膜。



▲可以同时追踪多个目标的炸弹。



▲干扰对手视线的烟雾弹。



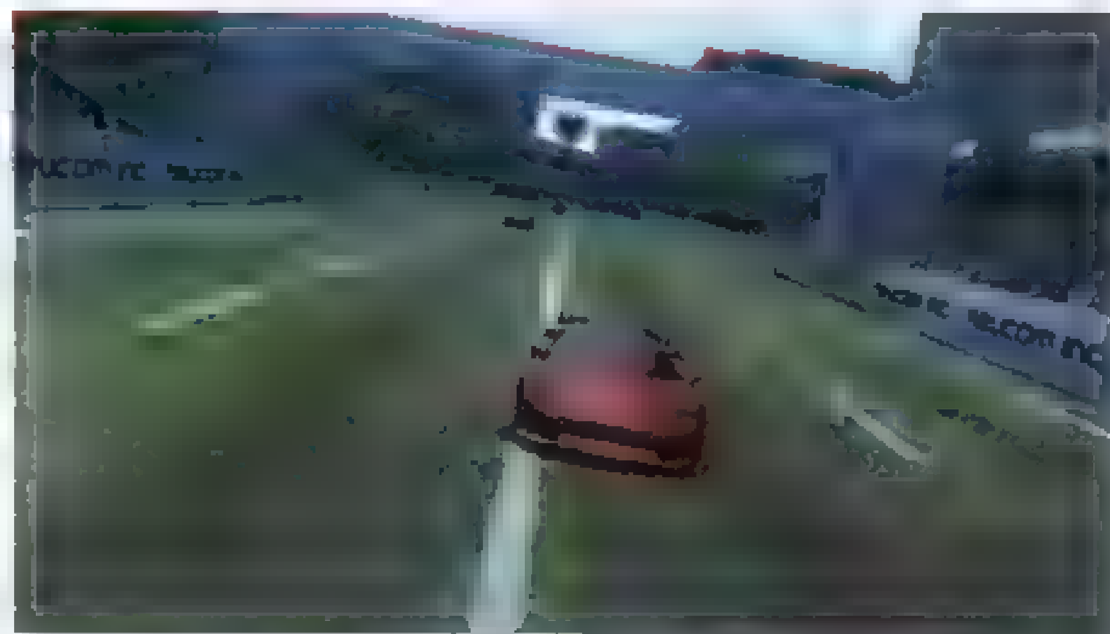
▲使周围时间停止的强力武器。

山脊赛车PSP 2 | RAC | PSP

リッジレーサーズ 2 | NGBI | 日版 | 2006年8月14日

目标：公路之王

在赛车游戏中有着良好口碑的"《山脊赛车》系列"又在PSP上登场了。本作的赛道数达到了系列史无前例的42条（含顺行、逆行）。其中包括了未被前作收录的18条过去的赛道。至此系列所有赛道全部收录完毕。此外，前作倍受好评的Special级赛车更是一次增加了8部，使可使用的赛车总数达到了62部。从普通的到极具个性的的赛车应有尽有。前作搭载的氮气系统依然健在。漂移时按一下"R"，那感觉还是相当爽快的。



永濑丽子

模式

作为赛车游戏，各种比赛模式自然是游戏的重点。本作除保留前作的主要模式外还一口气增加了三个新模式。

[illegible] 都说赛车是男人的运动，那此模式更是男人中的男人，有血性的你一定要试试。

生存模式 比赛一开始即有四辆マシン在周遭虎视眈眈，并且每一圈都不允许落在最后，很有紧张感吧。

[illegible] 赛道上设有检验点，在区间内行车有时间限制，必须在一定时间内跑完此段路程，否则，当然是Game Over了。

音乐

赛车里总是少不了音乐，那么赛车游戏也不例外。而且音乐在"《山脊赛车》系列"中一直占有比较重要的地位。本作音乐鉴赏模式中曲目增加到42首，其中有一些是Remix曲，还包括了12首新增曲目，实是一部非常热血的赛车游戏。

本作算是集系列之大成的一部作品，赛车、赛道的数量都达到了史上之最。最后，游戏界经典花瓶之一的永濑丽子依旧会在片头中以崭新面貌登场，虽然花瓶仍是花瓶，但这么漂亮的花瓶谁不爱看呢。FANS一定不要错过。

本作新登场了8部pecial级赛车。下面挑选了四部供大家先睹为快。［文：多边形］



▲被称为没有缺点的最高速的マシン。



▲有着恶魔般面孔的Crinale。



▲不惧怕任何道路的现代怪兽。



▲这、这个……能叫赛车吗。

孤独与绝望的情绪再次袭来

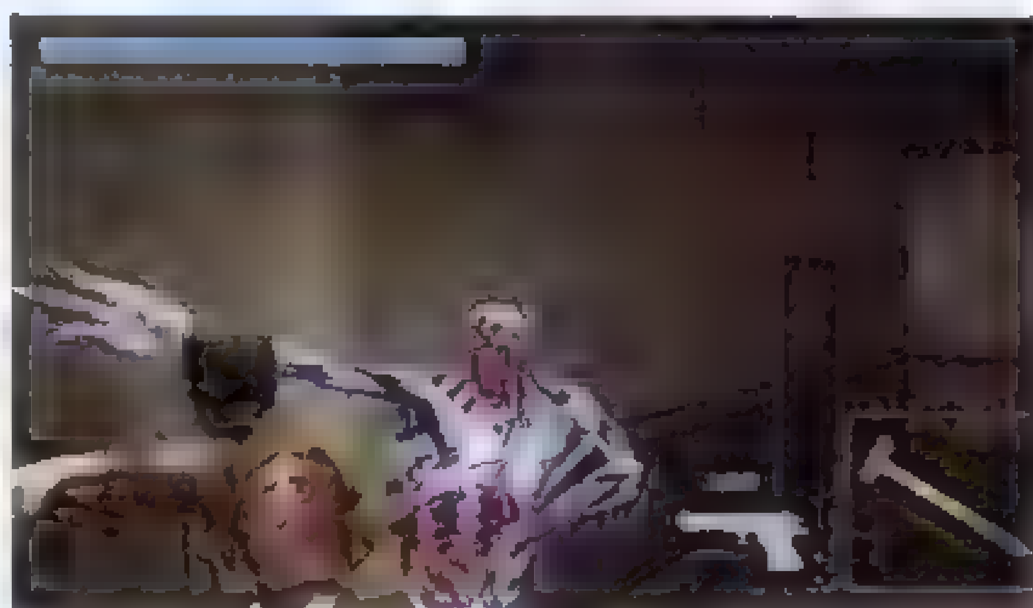
寂静岭：起源 | AVG | PSP

Silent Hill: Origins | Konami | 美版 | 预定2007年


▲令人作呕的敌人也是《寂静岭》的特色，许多敌人都是由人类器官随意拼凑起来的异类。

自从Konami公布了PSP版《寂静岭：起源》的开发计划后就引来了不少玩家的关注。从PS时代开始的《寂静岭》所营造的那种孤独中挣扎的恐怖情绪在其他游戏中实在难以寻觅。在本次德国莱比锡游戏展中厂商公布了大量游戏的新情报并提供了试玩。

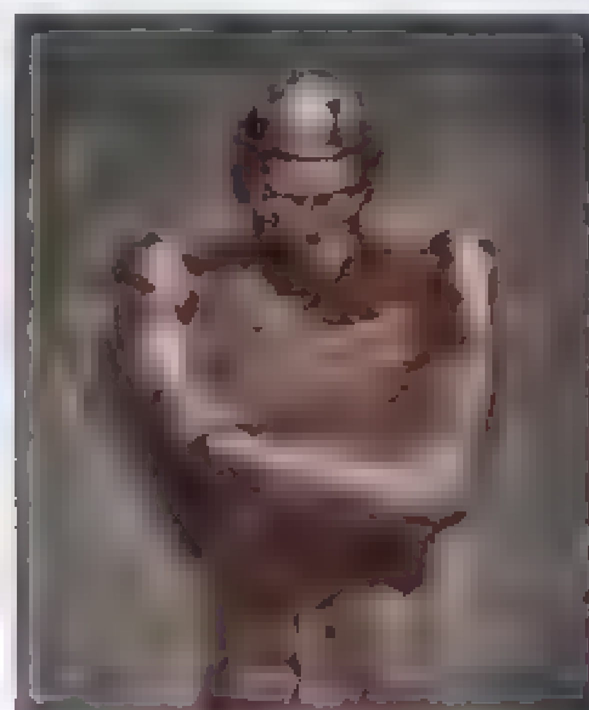
《寂静岭：起源》的故事发生在PS版之前，将一切都带回到不被人知晓的寂静岭的起源。通过本作我们终于可以完全了解这座曾经宁静的小镇如何变成一个恐怖的据点。我们的主角是一个卡车司机，在一次旅程中意外地来到了寂静岭。他将面对的是自己已经混乱的记忆和各种幻觉。在强烈的求生意志的趋势下，卡车司机还是艰难地在寂静岭中寻找出路，并要在自我毁灭之前逃离这个该死的鬼地方。在逃亡的过程中，事情的真相也会逐渐浮出水面。


▲蓝色血槽与游戏风格有些不太和谐的感觉。

本作由Climax负责开发，游戏的画面还不错。室外同样弥漫着大雾，游戏的场景也是那种一眼就会被认出的寂静岭风格。实际上游戏的画面表现更接近PS版的《寂静岭》，许多场景都有似曾相识的感觉。通过实际试玩，我们会发现游戏在动作性方面有所强化，主角可以很快在多种武器中进行切换。游戏的视点与《生化危机4》非常相似。如果主角拿出枪械进行射击，枪械上同样会出现一个红外线帮助瞄准。在遇敌战斗时，屏幕左上方会出现蓝色血槽。可能是因为战况的加剧，游戏将有一套全新的"路障"系统，该系统允许玩家利用周遭物品设置障碍阻挡前来袭击的强大敌人。


▲拿着铁锤来到了熟悉的医院真有种久违的感觉。

游戏的配乐同样由该系列作曲家山冈晃担纲。能在被窝中玩到全新的《寂静岭：起源》，玩家必定能获得前所未有感受。 [文：ACE飞行员]





可爱清新的童话冒险

陆行鸟与魔法画册 | AVG | NDS

作为"《最终幻想》系列"的招牌吉祥物，通常被历代主人公当作交通工具的陆行鸟，这次终于变身成为游戏的主人公，与自己的同伴合力对抗传说中的大魔王，夺回原本和平而宁静的陆行鸟牧场。



对任何新鲜的事物都充满好奇心，虽然平时看起来十分温和，但却拥有一颗在邪恶势力面前绝不低头的正义之心，为了拯救被大魔王所吸走的同伴踏上了冒险的旅程。



时刻祈祷着世界的和平，拥有神圣力量的白魔道师，作为陆行鸟牧场的管理员，将大部分的精力都花在了照顾陆行鸟的身上，大家都亲切地称她为"姐姐"。

爱好收集各种各样的书籍，所以独自在世界中旅行的黑魔道师，就是他在返回陆行鸟牧场的途中发现了奇怪的画册，而当他满怀兴奋地打开它时，大魔王再次出现了。

要想在到处隐藏着危机的世界中克服重重难关，玩家首先需要做的就是找到散落在世界各地的魔法画册。进入画册中完成不同的迷你游戏就可获得功能各异的卡片，这是使游戏顺利进行下去的惟一方法。


▲千万不要放过迷宫中的任何角落，赶快去画册的世界中体验丰富有趣的迷你游戏吧。



▲通过迷你游戏获得的卡片都拥有不同的战斗效果，而且从卡片上所描绘的图案可以看出，每一张卡片似乎都具有"攻击"和"防御"两种效果。


▶千万不要以为出现了多个敌人，那只不过是敌我双方所出示的卡片实物化了而已。每次和怪物的战斗都是"一对一"的对决，蓝框里的数字则代表各自的HP。既然是NDS的游戏，那么自然就少不了无线联机功能了，注意到画面上的1P、2P标志了吗？ [文：晴天]



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

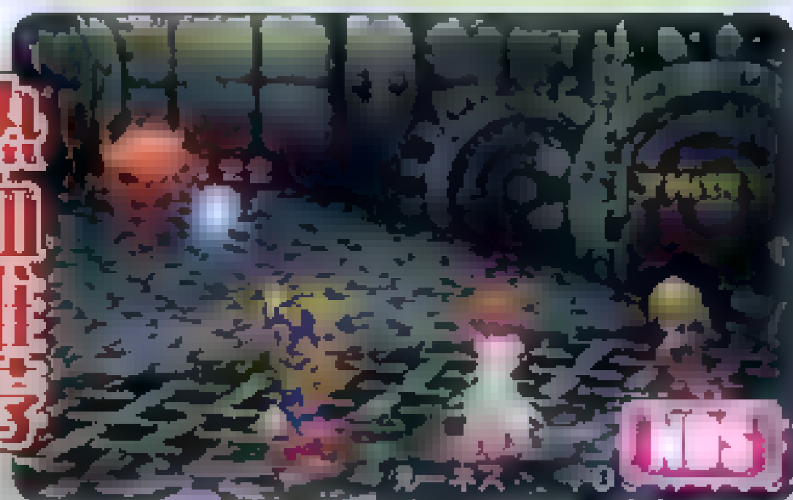
最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×0 热血推荐×2 栏目主持 ACE飞行员

夏季里，日本最传统、最主要的节庆活动就算是盂兰盆节了。今年日本盂兰盆节的日期是在8月11日～23日。起初盂兰盆节是为了祭祀祖先而举行的佛教活动。为迎接先祖的灵魂回归故里，一般还要在祖先的佛坛前搭设灵台，请僧人诵经。如今盂兰盆节就成了后人缅怀先祖的大型节日。由于多半日本人都回家过节，所以导致最近日本游戏市场几乎没有什么新作。无独有偶，近期欧美游戏市场也比较冷清。不过能够横跨欧美、日本两大地区，对游戏进行精挑细选，能够享受这样的优待，咱们中国玩家应该知足了。

最终幻想III

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

给你带来新感觉的《FFIII》。

邪魔天使

全面升级的作品，无论从画面还是音乐都得到了完全的进化，保持了系列一贯的优秀水准。但是原FC版的一些并不体贴的设定也保留了下来，这也许会让有些玩家觉得不适应。隐藏要素与Wi-Fi有关，这虽然有新意，但感觉有些鸡肋，有点硬要利用这个机能而强加上去的感觉。

晴天

NDS难得的RPG佳作。之前担心的游戏读盘时间实际玩到后改善了不少。游戏在FC版的基础上也增加了很多新要素，职业的平衡性也有了一定程度的改善。由于游戏的存档方式也完全忠实于FC版，导致后期的几个大迷宫给玩家造成了极大的心理压力，是十分不体贴的设计。

雨滴

作为一个剧情基本可以忽略的RPG，本作最大的卖点就是转职系统，然而对于转职的限制和特技不能保留的设定使练级乐趣大减，职业熟练度的重要性更是将玩家禁锢在几个强力职业上，大多数职业形同虚设。当然，最为过分的还是记录只能在大地图进行，整个迷宫居然都没有存盘点……

■卡片■Square Enix■FINAL FANTASY III■RPG■2006年8月24日■1人■对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络■自带记忆功能

新牧场物语 魔法工厂

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

这简直就是A·RPG嘛！

纱迦

虽然保持了众多系列的传统要素，但也加入了大量A·RPG要素。好处是通关时间不长，坏处是和之前的作品大相径庭，果然无愧于标题中这个“新”字。新加入的怪物、迷宫、武器、锻造等系统还算不错，但牧场方面的要素也减少了很多。利用通信来提高物品等级的设定破坏了游戏平衡性。

猫太

画面效果令人满意，胜过之前的NDS诸作。迷宫中冒险的音乐不错，开场动画以及声优演出令人有喜出望外之感。操作上可以借助触摸屏的功能，利用通信可以获得很多对游戏有益的帮助。不过游戏的玩法有悖于系列的传统，对于喜欢传统“牧场”的玩家来说，可能不太容易接受本作。

雨滴

《牧场物语》变成RPG了、主角美型了、游戏要杀怪了、可以合成和养成怪物了……听起来像是各种元素的大杂烩，但是上手之后居然十分有趣，即使是该系列的FANS也能很好的融入。不管怎么说，在本作中终于有了一个明确的结局，不用像之前那样一玩就是几十年……

■卡片■MMV■ルーンファクトリー～新牧场物语■SLG■2006年8月24日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络■自带记忆功能

罪恶装备 审判



画面 音效 系统 总分 22

买椟还珠。

十六夜

如果与之前在《ISUKA》上的迷你游戏相比，本作无论在流程、关卡数、手感以及耐玩性上都有了非常大的提高。由于取消了按键换方向的设定，战斗节奏流畅了很多。另外同屏出现的敌人数量以及它们的攻击方式也非常丰富，再加上颇有些难度的BOSS战，绝对能让你深陷其中一段时间。

小白龙

抛开高移植度的“赠品”不说，单就《审判》这款游戏而言还是很不错的。与它的前身《ISUKA》中的迷你游戏相比，本作最大的变革就是更加顺畅的操作以及爽快简单的连续技组合。凭借精心挑选出来的必杀，任何玩家都能够轻松实现原本高难度的攻击组合。大家不妨通过本作开始接触这个系列。

邪魔天使

一款“GGXX FAN”不可错过的佳作，游戏将两种不同类型的游戏很好地结合在了一起，但最让人惊讶的是《SLASH》居然这么快就移植到了PSP上。游戏在画面上保持了PSP版前作《RELOADED》的素质，帧数很足，而且手感也很好。惟一感到遗憾的是清版模式中人物招式不全。

■UMD■Arc System Works■GUILTY GEAR Judgment■ACT■2006年8月24日■1—2人■无对应周边■128KB

圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇



画面 音效 系统 总分 13

是FANS就要一边骂一边玩。

多边形

每天都在关注“圣斗士”的消息，不过这次的欧版先行还是让我颇感意外。虽然是欧版，但全程都是熟悉的日文语音，使人放心了不少，很难想像英文发音的“圣斗士”会是怎样的惨不忍“听”。游戏只能用忍无可忍来形容。比起前作不但毫无进步，而且内容也略显缩水，圣斗士还是看动画好。

D·S

如果说前作《黄金十二宫篇》至少还算是在CG上可圈可点的话，那么时隔一年之后的这款续作则实在是全无新意兼心意可言：拙劣的打击手感依旧、漫长的读盘时间依旧、糟蹋手柄的摇杆设定依旧、被击倒后死去活来的小强风范依旧……剩下的，大概也就只有“圣斗士”这块金字招牌了。

ACE飞行员

其实就指望观赏一下游戏重制的3D片头动画，但是这个片头……怎么看都像在给万代的模型做广告。当然，如果你是热血Fans可以选择继续游戏。本作延续了前作寒酸的画面和平衡性极差的动作部分，熟悉的“天马流星拳”表演再也无法让人兴奋起来。这是一款没有任何优点的纯Fans向的游戏。

■DVD-ROM■Atari/Bandai Namco Games■Saint Seiya:The Hades■FTG■2006年8月■1—2人■无对应周边■78KB

黄金眼评分 **27** 黄金珍藏

文 胜负师

◆游戏时间：100小时以上

铁拳 暗之复苏



PSP上最好的三个格斗游戏：《铁拳 暗之复苏》、《铁拳 暗之复苏》和《铁拳 暗之复苏》

PSP／UMD／Bandai Namco Games／2006年7月6日／160KB以上／对应无线LAN功能／日版／4800日元

在写这篇评论之前，已经料到不可能在两三千字的篇幅中将自己对于"《铁拳》系列"最新作的感受全部表达出来，既然如此，我就随便说上几点。说不定在游戏时间超过300小时后，又会有全新的感悟，到时再补充吧！



就算少了个"5" 那也是神作

从《铁拳5 暗之复苏》到《铁拳 暗之复苏》(以下简称《暗》)，是"文字游戏"还是给移植版有可能出现的不尽人意留有余地？只要有疑问，那通常就是负面的，所以这样的游戏名称给予《铁拳》爱好者们留下的并不是良好的印象。但在2006年7月6日之后，玩家心中的疑虑便烟消云散。可能很多人都没有想到一个铁定会缩水移植的版本会有如此上佳的表现。

PSP版《暗》可以说是南梦宫120%移植态度的又一次集中体现。鲜亮的画面在4.3英寸液晶屏上的表现令人惊艳，将缩水痕迹最大限度地隐藏起来，很多人担心的读盘速度也不输给PS2版《铁拳5》。最不可思议的是一张小小的UMD中可以装下那么多内容：35名可使用角色以及超过《铁拳5》一倍以上的换装道具令人目不暇接；重制的开场动画、附加的《铁拳5》的开场动画和包括最终BOSS在内的全角色结局CG均有着极高的水准；11个妙趣横生的游戏模式绝对"值回票价"……如果真要挑挑刺，可能也就是PSP键位的设计不适合长期进行高频率的操作，但个人认为操作本身并不会比PS2版有更大的问题，只是需要有一个适应的过程。也就是说，只要过得了操作关，你享受的就是神作！

碧玉晃晃双目瞳 黄金拳拳两鬓红

从1994年12月算起，3D格斗旗舰"《铁拳》系列"已经走过了将近十二个年头，就系统而言，它是一个相对成熟的系列。从颠覆传统的《铁拳4》到照顾铁杆情怀的《铁拳5》，《铁拳》的基本路线相信不会再有所动摇。在这种情况下，家用机版本需要延续和能够突破的是什么呢？

胜负师现在便可以断言，PS3版《铁拳6》除了画面的HD化，其核心内容不会与《暗》有太大的差异。而且可以从《暗》的一些设定看出今后家用机版《铁拳》遵循的规则。比如练习模式会进行更为细致的分类，更利于非核心玩家的上手；即使《铁拳6》先推出家用机版，换装、称号、段位等体现玩家个性的内容也不会消除，只会在此方面加大力度；考虑到家用机玩家单人游戏时间比较长，迷你游戏和挑战模式的种类会增加，单人专属模式会更倾向于突出趣味性的"铁拳道场"类型，不会再像《铁拳5》的街机模式那么草率；网络功能会理所当然地被强化，PSP版象征性的幽灵角色可能会被货真价实的远程对战所取代，同样会举办丰富的活动，提升玩家的竞争意识和成就感。我想广大"铁拳众"也一定和我一样期待着次世代《铁拳》能够再塑经典，大放异彩。

NETWORK 真正的奥妙所在

格斗游戏的精髓在于对战！事实是，在游戏尚未入手前我的确在对战方面心存疑虑。3D格斗的技巧体现的是"帧的艺术"，精确到几十分之一秒的操作只要稍有拖慢就会让人郁闷不已。好在实际对战的感觉非常不错，只要没有信号干扰，基本上很少会出现拖慢现象。惟一必定拖慢的地方是分出胜负的一霎那，除了会让有"鞭尸"习惯的玩家稍有不爽之外，对于对战本身并不会造成不良影响。而NETWORK模式的游戏分享功能相当厚道，可以实现一碟双人游戏。虽然需要一定时间的等待，游戏节奏也不太理想，但所谓聊胜于无，有这一项功能对于普通玩家来说终究是件好事。

其实NETWORK中最有意思的还是在线功能，除了官方提供的壁纸和幽灵角色下载，利用无线网卡接驳专用网络后所能实现的最重要的功能便是更新全球排名。影响排名的是时间、生存、抢金、保龄球、指令输入五项挑战，而这五个挑战模式如果没有成绩比拼的概念，可能很少会有人去研究，这无疑从一个侧面增加了游戏的耐玩度。对于喜欢挑战的玩家来说，也能从中体会到独特的乐趣。



象征意义大于实际意义？

这句话是GOUKI从美国E3试玩归来后所说的。尽管他也承认PSP版的移植诚意十足，各方面的表现相对于PSP的机能来说无可挑剔，但南梦宫(哦！现在要叫NBGI了)选择PSP移植牵动无数"铁拳众"的《暗之复苏》版本绝不是很多像GOUKI一样的《铁拳》玩家所能理解的。限于条件，在国内能够一享大型街机临场乐趣的玩家少之又少，而中国的《铁拳》玩家基础本就来源于家用机群体的事实也就使正统《铁拳》作品每一次的移植都能够引起话题。就连我自己在得知《暗》选择的平台不是理所当然的PS2时，也曾颇为不满。但在冷静的思考之后，觉得NBGI此举确实有它的道理。

我们知道，街机玩家相对于家用机玩家来说，对一款游戏所表现出的持久性和忠诚度是有很大差别的，他们可以不知疲倦地将一款游戏玩上一两年，直到新版本的推出。移植版本所瞄准的用户群与街机玩家群体具有一定的重合性，这种重合会一定程度上影响街机的收益，这部分收益可能远超移植版软件的一次性投入，所以一般来说移植版不会过快推出。而且，同一街机游戏多次推出不同版本的移植版，也会让目标玩家群表现出反感的情绪，《VR战士4 进化版》便是一个例子。所以之后的《VR战士4 最终调整版》在街机收益、铁杆玩家情绪的多方考量下，再也没有推出移植版本，此举可谓相当明智。

《暗》所面临的也是相似的局面，以"《铁拳》系列"的传统来说，就算《暗》不推出移植版也无可厚非。如果移植平台选择的是PS2，也许会比PSP版多卖出几万份，但对于日本市场来说，并不能赢得更为良好的口碑。《暗》的街机版目前依然是NBGI街机收入中的顶梁柱，而PSP版能最大限度避免目标玩家群与街机玩家群之间的重合，并因其自身的高素质，填补了PSP机种3D格斗方面的空白，完全可以在自身利益以及与硬件厂商的关系之间形成双赢的局面。我们都希望自己喜欢的厂商能够有良好的发展，所以，对于选择PSP平台移植《暗》的决定，也希望所有的《铁拳》FANS能够表现出充分的理解和接受。

最后，我想说的是：只要有移植版推出，那么它便不仅仅是一个象征，因为更多的玩家体验到了《铁拳》世界独有的魅力，这便是它的意义所在。



难以忘却的纪念

特稿 ARTICLE

文 火花天龙剑 星尘

——迟来的传说系列10周年回顾

回忆——“传说”的轨迹

不知道为什么，每一次写和Tales相关的文章时总有一种说不出的奇妙感觉，其实仔细想来，能够陪伴自己走过那么长时间的游戏本就不多，套用时下流行的说法，这大概就是一种情结吧，然而经典，不仅仅是一个代号，更是一种深入心脾的感受，如暗香浮动，似浅水飘摇，或许一个经历了10年风雨洗礼过的游戏系列还不足以创造一段历史，但是相信每一个像我一样喜爱它的人此时此刻都会情不自禁地为它喝彩，不管Namco和它的传说系列有着怎样的未来，鲜活在我们脑海心底的，依然是那一串串熟悉的名字和每一次感动的瞬间……

“传说”的轨迹之 幻想传说

要回顾“《传说》系列”的一切就不得不把历史追溯到上世纪80年代，作为该系列最早的制作公司，Telenet Japan(以下简称T · J)的名字似乎并不被大多数人所了解，成立于1983年10月的T · J于4年之后建立了同样专门开发TV-GAME的子公司Wolf Team，而第一款“《传说》系列”的游戏正是由该公司负责策划制作的。遗憾的是，在游戏正式投入开发后不久，T · J就因为无法承担高额的SFC卡带制造费用而不得不计划将该游戏的发行工作转交给其他厂商，而当时十分走红的Namco则幸运地成为了他们最终确定的合作伙伴，随着游戏的开发工作逐渐步入正轨，《传说》的历史也掀开了新的一页。

有了强大后盾的支持，Wolf Team的开发工作也如同预想的一般进行得井然有序，不仅成功聘请了人气漫画大师藤岛康介为游戏设计角色，令人吃惊的是为了确保整个游戏有足够丰富的内容，ROM的容量也从原定的8M，扩充到了史无前例的48M，对于当时的SFC来说的确是不折不扣的创举。然而，与之相对的，投入巨大的Namco认为应当对游戏品质予以充分的关注并开始单方面地以“这是本公司的作品”为由再三地介入到开发工作中去，包括人物、世界观一直到系统设定、剧本策划，甚至游戏的标题都提出了自己的要求。（注：在游戏开发初期所定的标题是“Tales Phantasia”，而Namco方面鉴于该标题不符合英文语法而要求在中间加上“of”一词，也就变成了今天大家熟悉的“Tales of Phantasia”）。由于Namco方面的一再施压，良好的开发氛围遭到了破坏，《Tales of Phantasia》的原作者五反田义治以及内容设计人则本真树都对此表现出了极大的反感，好在这样的情绪并没有给游戏的制作带来严重的影响，1995年12月15日，作为系列开山之作的《幻想传说》(以下简称《幻想》)终于登上了历史的舞台，一个崭新的名字由此开始为人们所知晓。

“Phantasia”在英语中被译为“幻想”的意思，顾名思义，整个游戏的世界观同样充满了想像力。主角克雷斯 · 阿鲁贝因，一名年轻的剑士，出生在尤格利特王国西部的小村托迪斯，从小就受到父亲的熏陶学习剑术和各种战斗技巧。一天，正当克雷斯和同村好友切斯塔外出打猎时，故乡在顷刻间遭到了毁灭，面对双亲和村民们的死，面对这突如其来的变故，强忍住悲伤的两人发誓要弄清事情的真相，为了复仇而踏上了漫长的旅程……游戏的主线并不是大多数RPG设计的那样一顺到底，而是通过巧妙的剧情安排，使得主角们得以穿梭于尤格利特的过去、现在和未来，虽然从时间跨度上并没有同年Square的《时空之旅》来得那么气势磅礴，但从小处着眼，整个《幻想》的故事中也同样不乏可圈可点之处，像开始村庄被屠戮时的气氛渲染，地牢中与女主角的因缘际会，阿琪的离奇身世等都是颇具感染力的演出，加上还有丰富的分支事件供玩家探索和发掘，使得《幻想》的内容极为充实，而整个游戏就如同一部奇幻风格的电影大片，让人耳目一新。由于游戏中对角色细致入微地刻画，使得藤岛康介的人设也在这部作品中获得了广泛认可，以致于吸引了为数众多的FANS，时至今日仍然作为“《传说》系列”的标志之一活跃着。虽然剧情方面同样有着不俗的表现，但《幻想》真正的亮点却并不在此，花费如此昂贵换来的48M的超大容量当然有其存在的意义，Wolf Team在这部作品的系统上做了异常大胆的尝试，首次使用了LMB(Lineer Motion Battle)战斗系统，该系统最大的特征就是在RPG游戏的战斗中融入了动作游戏，甚至是格斗游戏的要素，角色的各种行动如攻击，施放特技等完全由玩家自己操作，这样的做法，无疑大大增加了战斗的乐趣、临场感和紧张程度，对于已经玩腻了传统回合制RPG的玩家来说，它的出现可谓是恰到好处，而事实也证明了绝大多数玩家对它的认可和喜爱。不仅如此，为了配合这一全新的战斗系统，制作人还特意在游戏中加入了FVD(Flexible Voice Driver)系统，就是在角色施放各种技能和魔法的同时会喊出该

招式的名称，使得战斗时的热血程度倍增，加上由草尾毅、井上和彦等组成的豪华声优阵容，完全把战斗的爽快感提升到了极致，“魔神剑”、“虎牙破斩”、“狮子战吼”……这些极富特色的招式名称一夜之间成为了经典，至今仍为玩家们所津津乐道，也因此几乎成为了后来这个系列游戏标志性的东西，影响深远。同时，不能不提的是，Namco又借助48M的超大容量，为这款游戏加上了主题曲，一首由吉田由香里演唱的《梦は终わらない》让玩家回味无穷，起到了绝佳的煽情效果，这在当时的确给玩家以很大的震撼，令人不得不佩服Namco的胆识。当然，除去这些，制作者在其他很多方面也都进行了精心的构思，如物品的分类显示、料理系统、称号系统、各种迷你游戏等，这些崭新的东西都作为一种传统被以后的作品所延用着。然而遗憾的是，《幻想》诞生在一个RPG的黄金时代，随着SFC主机对于当时的游戏业界逐渐趋于垄断，无数优秀的传世之作也应运而生，导致如此出色的游戏最终也只获得了20多万份的销量，不免给人以生不逢时的感觉，虽然Namco竭尽全力的演出也未能得到应有的回报，但《幻想》的出现毫无疑问具有划时代的意义，将RPG这个特殊的游戏范畴推向了一个全新的高度，也为《传说》后来成为Namco的王牌RPG系列奠定了坚实的基础。

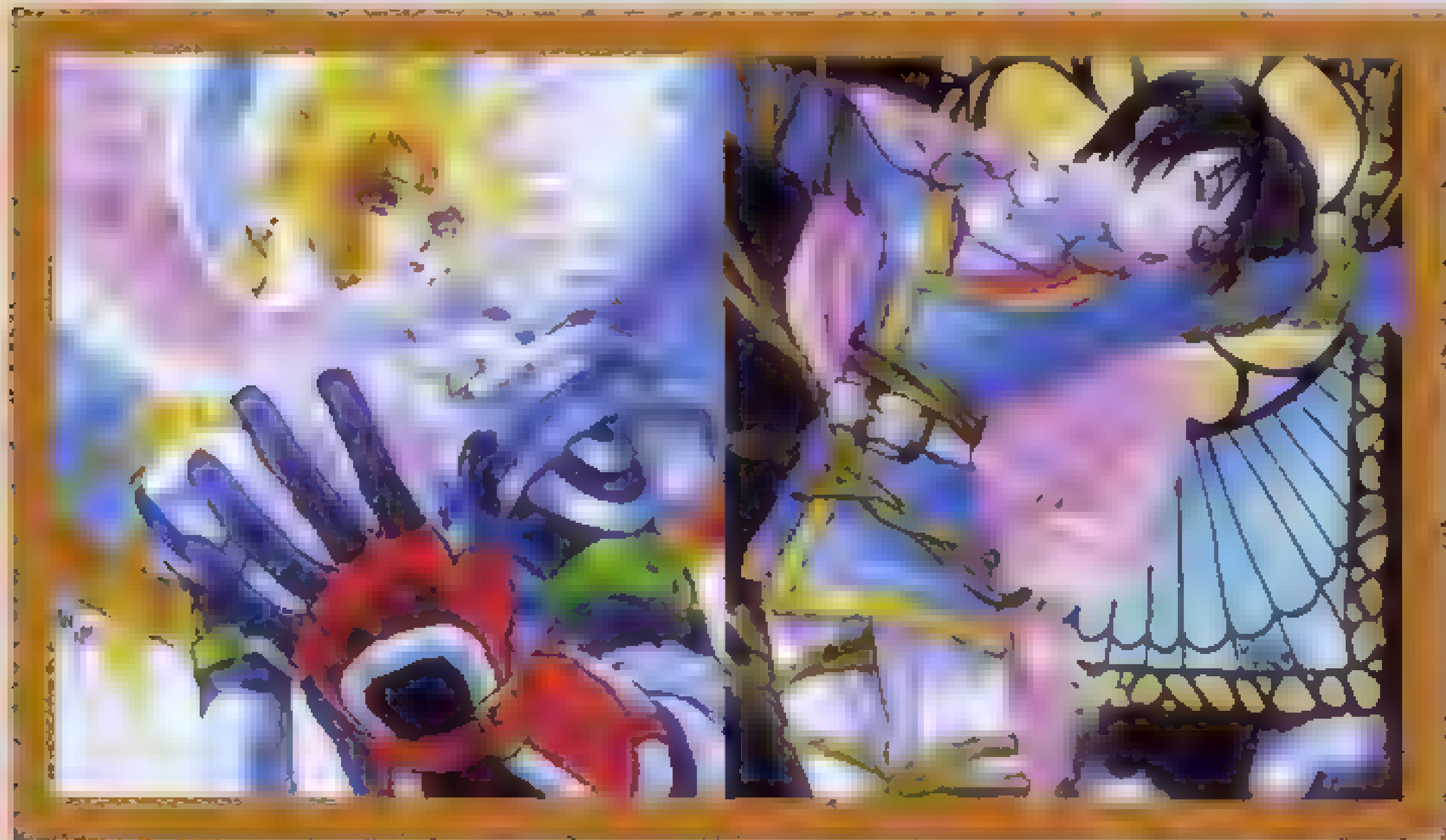
卓越的品质也让Namco一再地将这款游戏进行了复刻，虽然这在现今的游戏业界并不是什么值得夸耀的事，不过《幻想》的复刻毫无疑问是成功的，尤其是从SFC版到PS版的变化，几乎可以说，厂商很有诚意地“重制”了这个游戏，除了主线剧情基本没有改动之外，支线内容做了极大的扩充，铃(すず)的加入弥补了很多玩家的遗憾，斗技场莉莉斯的乱入，奥丁神的挑战等等，一切的一切都让探索成了这款游戏通关之外的最大乐趣，也因此之后的所有该系列的作品都延续了这一特色。当然，最值得称道的还是原本就标新立异的战斗系统又有了质的飞跃，全手动模式的加入进一步展示了“传说”的精髓，战斗时的打击感即便是和现在的作品相比也属上乘。相较之下，容易让人忽略的倒是游戏的音乐，不过《幻想》的音乐同样并不平庸，曲曲经典，其中《Fighting of Spirit》更是堪称战斗BGM中热血的典范。众多的优点使得PS版《幻想》将该系列的雏形塑造得更加完美，游戏各方面都开始走向成熟，55万份的销量对于一款复刻游戏来说完全可以接受。倒是2003年GBA上的再次移植却不那么尽如人意，战斗系统上遗留的拖沓生硬的缺陷在掌机上暴露无疑，不过作为一款怀旧性质的作品，其缩水程度尚在可接受的范围内，毕竟区区64M的容量对于《幻想》这样的RPG来说几乎是无法做到完美的，能够在GBA上听到熟悉的游戏主题曲想必就是许多人最大的满足了。然而今年我们终于有机会在掌机上完美地重温这部作品了，9月7日即将发售的PSP版的《幻想传说》将以全程语音作为最大的卖点，相信多位名声优的演出加上集合了之前所有版本的内容以及一些新的原创要素一定能将这部作品的表现力推上顶点，让我们一起期待吧。

《幻想》造就了一个新的游戏品牌，即便最终销量并不让人满意，但游戏在诸多方面取得的成就和未来持续发展的潜力却是所有人有目共睹的，一个品牌的诞生意味着什么不言而喻，或许从一开始Namco就已经打算将这款游戏作为起点来书写一段新的历史，因此才看似一意孤行地介入到开发过程中去，事实上在之后面对众多杂志和电视媒体的采访时，Namco方面所持的言论也完全表现出曾经全力参与游戏制作工作的姿态，与此同时，作为实际制作方的Wolf Team成员们却面临着前所未有的尴尬处境。在这样的形势下，双方的矛盾进一步激化，可想而知暴风雨的来临也只不过是时间问题了。其实早在《幻想》正式发售之前，以五反田义治为首的Wolf Team的绝大部分成员，同时也是游戏的主要制作人员就愤然离开了T·



J，实际真正还留在Wolf Team中的只有植木茂一人而已，这看似荒诞的一幕却是一群拥有理想，渴望施展才华的人们内心世界的真实写照。果不其然，不久之后五反田义治和他的组员们就投奔了当时各方面条件都很不错的Enix，并由五反田义治、则本真树和浅召让三人共同起名，创立了名为tri-Ace的独立公司(其间的“tri”即为三人之意，而“Ace”则是王牌、王者的意思，这个名称十分形象地映射出了三人“意在成为游戏界王者”的远大目标)，由浅召让任社长，之后一切作品均交由Enix发行。伴随着这样一次大规模的跳槽行动，Wolf Team和Telenet Japan的名字对于“《传说》系列”来说也逐渐成为了一段回忆，从后来Telenet Japan的官方网页上已经再也找不到《传说》相关的内容这点来看，Namco早已将这个系列完全归为了自己的名下。

或许是急于向世人展示自身实力的缘故，tri-Ace在成立之后不久就在SFC上开发了一款名为《星之海洋》的RPG游戏，这款游戏的出现所带来的影响是所有人都始料不及的，由于距离《幻想传说》发售还不到一年的时间，制作人不可避免地将制作《幻想》时的各种思路带进了这个游戏中，从战斗系统到各种细节设定甚至是ROM的容量，两者都有着惊人的相似，这对于不了解内幕的普通玩家来说显然是不可理解的。虽然《星之海洋》本身也是难得的佳作，加上tri-Ace也的确考虑到了游戏可能和《幻想》发生的冲突，而做出了某种程度的让步，但人们还是先入为主地认为《星之海洋》有抄袭的嫌疑，而对Enix表示了极大的不满，这也使得tri-Ace的成员陷入了又一次窘境，尽管五反田义治也曾再三强调《幻想传说》是他和Wolf Team的创作，但在这种情况下，这样的解释也只能是徒劳的。正是由于这个原因，加上tri-Ace在创立初期各方面条件的不完善使得游戏本身也确实存在着很多的缺陷，导致96年发售的《星之海洋》也仅仅卖出了25万份，对此tri-Ace也只能无可奈何。不过他们并非一无所获，这么一段特殊的经历却从客观上为《星之海洋》打响了知名度，至少人们很乐意看到这两个出自相同制作人之手的作品将在未来的日子里再次碰撞出火花。



“传说”的轨迹

宿命传说

Namco也并没有因为Wolf Team的解体而停止《幻想》后继作品的开发工作，因为《幻想》的成功使他们看到了这款游戏所具有的极强的可塑性和巨大的发展潜力，而且有了《幻想》作为雏形，想要制作一款类似的作品对于当时的Namco来说绝不是什么难事。1997年是具有转折意义的一年，经历过无数辉煌的SFC开始逐渐退出历史舞台，伴随着“所有游戏在此集结”这一激动人心的口号，方兴未艾的索尼PlayStation开始为整个TV Game市场指明出路，CD-ROM凭借其无可比拟的容量优势逐渐成为未来游戏的主流载体，Namco也不失时机地于当年底成功地将“《传说》系列”的第二作《宿命传说》(Tales of Destiny，以下简称《宿命》)推出在了PS上。为了弥补前作叫好不叫座带来的巨大遗憾，Namco此次不惜花费重金对游戏进行了全方位的打造，由关智一、绿川光、井上喜久子等知名声优组成的梦幻组合让人汗颜，动画方面为了尽显PS主机的机能而专门聘请了著名的动画公司Production I.G.来为游戏量身定做，配合DEEN的主唱池森秀一演唱的主题曲《梦であるように》确实达到了无与伦比的演出效果，这段动画日后也被公认为“《传说》系列”最完美的OP！而在同年的东京电玩展上，Namco也对游戏做了不遗余力的宣传，一切都预示着《宿命》将在商业上取得前所未有的成功，事实上这样高成本的投入对于一款本身就备受期待的游戏来说是没有理由无法大卖的，游戏发售当天即遭受疯狂抢购，最终近百万的销量也足以对得起Namco的所有付出。

正所谓期望越高，失望越大，实际的游戏素质却让人大跌眼镜，片头动画过后映入眼帘的是那粗糙到几乎和SFC有一拼的画面，人物也还是继续保持着《幻想》中的“三头身”造型，行进时的动作也显得很僵硬。那么多的大牌声优原来仅仅是请来做秀的，游戏里几乎听不到几句象样的语音对话，面对这样一款华而不实的游戏，玩家只能大呼上当，抛开内容方面的东西不谈，光是糟糕透顶的声光表现，这个游戏就无法过关了。

有人说《宿命》最大的成功就是塑造了一个万人迷的里昂·玛格那斯，当然这得归功于猪股睦实这个“《传说》系列”另一位御用画师，除了里昂，热血无脑又有点神经质的瞌睡虫斯坦和他的快乐伙伴们同样颇受欢迎。此外游戏的剧情一改《幻想》清新、明快的风格，而大大加强了整部作品的写实意味。《宿命》的故事从一开始就给人以强烈的历史厚重感。一千年前，由于巨大彗星的坠落所造成的毁灭性打击，世界陷入了前所未有的黑暗和无尽的冬天，活下来的人们凭借高超的科学技术研发出

了名为“レンズ”(透镜)的特殊新能源，并制造了拥有高度文明的空中都市戴库洛夫特。在这种情况下，由于一种极端的排斥心理开始占据人们的心灵，只有部分人得以住进其中躲避灾难，并自称为“天上人”，剩下的人则不得不留在寒冷的地面上继续忍受着痛苦。为了争取到生存的权利，地上的人们开始了长期的斗争，双方之间因此而爆发了著名的“天地战争”。不过随着“天上人”制造的名为“贝鲁克兰特”的攻击兵器的出现，战争开始呈现一面倒的形势，最终以“天上人”的全面胜利而告终，并继续支配着地上。直到有一天，“天上人”的“贝鲁克兰特”开发组因不满所谓的“选民思想”而逃亡到地上，结合最新的透镜技术，开发了最终兵器“ソーディアン”用来对抗“天上人”，《宿命》的故事就发生在“天地战争”的数百年后。主角斯坦在潜入巨大的“飞行龙”之后不慎被守卫发现，并被捉去严刑拷打。就在此时，“飞行龙”遭到了怪物的袭击，斯坦在一片混乱中结识了神剑“迪姆罗斯”(天地战争时代的最强兵器“ソーディアン”的其中一件，在游戏中被赋予了人格，其成因在《宿命2》中有解释)，并在神剑的帮助下逃离了“飞行龙”，但他乘坐的救生船却在半途跌落进冰湖中，所幸被一位白发剑士伍德洛所救，也因此开始了他的冒险之旅。

总的说来，《宿命》的剧本由于拥有极其复杂的历史背景而显得较为沉重，尤其侧重于对人性的描写，其中利昂在爱人受制的情况下不得已在下水道截击斯坦等人，最终落败身亡的一幕实为经典，不过游戏也少不了一些轻松搞笑的情节活跃气氛，几名主要人物的形象在声优的支持下也有着相当高的人气，可惜整个《宿命》的世界观设定并不十分严谨，后半部分的剧情更是有明显的赶工痕迹，导致表现力远远不如《幻想》。而如果说人设和剧情能够算是中规中矩的话，那么僵硬的手感，没什么特点的招式设计和几乎等于零的流畅度使《宿命》的战斗只能用糟糕来形容了，某些方面甚至还不如SFC版的《幻想》，制作者显然还没有意识到作为灵魂的战斗系统对于这个系列的重要程度，很难让人相信这就是从SFC过渡到PS之后的表现，两年之后还只能做到这个程度，是Wolf Team成员出走后Namco确实黔驴技穷还是刻意有所保留就不得而知了。时至今日，这部让所有人为之惋惜的作品终于众望所归地完全移植到了PS2平台上，从已经公布的几段视频来看，游戏的画面素质和全新的战斗系统都让人十分满意，足以弥补玩家们多年的遗憾。

说到这里，又不能不提到tri-Ace，1998年7月30日，同样颇受期待的“《星之海洋》系列”(以下简称《星海》)的正统续作《星之海洋2 第二个故事》也正式发售，可以说《星海2》的出现将tri-Ace制作RPG游戏的功力展现得淋漓尽致，华丽的画面，紧张刺激的战斗系统，诸多的隐藏要素，再加上双主角多结局的设定，令这款游戏的综合素质远远凌驾于《宿命》之上，日本媒体和玩家众口一词的好评和高达75万份的实际销量使得tri-Ace不仅一雪SFC时代的耻辱，正式打响了自己在业界的名号，五反田义治也不失时机地为tri-Ace设立了官方网页，而原本还留在Telenet Japan的樱木茂也于此间正式加入到了tri-Ace的阵营中，并随后投入到其最新作品《女神侧身像》(Valkyrie Profile)的开发工作中，伴随着这些，《传说》和《星海》之间的竞争也更加表面化。不过与此同时，在tri-Ace内部却发生了意想不到的变故，因为《星海2》的成功所取得的收入居然被傀儡社长浅召让花费在情人身上，以至于五反田义治一怒之下将其解雇，而“tri”这个词也因此失去了他原本的含义，不能不说是一种遗憾。

不管怎样，《星海2》的崛起无疑是对Namco和它的“《传说》系列”最大的挑战，而《幻想》的PS复刻版所取得的成绩充其量不过是巩固了这款游戏的经典地位，但综合品质显然还不足以与《星海2》抗衡，



正统续作的推出势在必行。为了重新树立起“《传说》系列”在玩家心目中的形象，Namco开始了长达三年的沉默……

1999年9月13日，SCE社长久多良木健公布了名为PS2的次世代主机，并确定了最终发售日，而《星海3》出现在了首发软件的名单上。

同年12月22日，tri-Ace的又一款PS原创RPG《女神侧身像》发售，博大精深的世界观、精彩绝伦的剧情加上颇具创意的按键战斗系统至今仍被不少人信奉为TV GAME中的神作。



“传说”的轨迹之3

永恒传说

2000年3月4日，PS2如期发售，首批出货即被抢购一空。

谁也没有想到，就在此时，Namco公布了“《传说》系列”的新作，名为《永恒传说》(Tales of Eternia，以下简称《永恒》)，并借助当年的TGS对游戏进行了强有力的宣传，几乎所有人都吃惊于这PS时代最后的辉煌，3CD的超大容量不仅包含了一款堪称完美的游戏，也将“《传说》系列”推上了又一座高峰。Namco用自己的行动向世人诠释了“不在沉默中消亡，就在沉默中爆发”这句话的真正含义。

首先，对比前作进步最明显的就是作为“《传说》系列”“生命”的战斗系统，完全可以用“进化”一词来形容，在继承了系列传统的“LMB”系统的基础上对其进行了大幅度的改良。在操作上，角色的每一个动作都完全交由玩家来控制了，冲刺、跳跃、防御等都显得极为流畅和自然，同时技能的种类和实用性也大大增加，合体技和秘奥义的华丽表现给战斗带来了全新的视觉享受。晶术的设定也同前作大相径庭，要想使用各种晶灵术，玩家需要通过剧情来收集各个属性的大晶灵，在收到相应的晶灵之后，通过游戏中两位晶灵术师身上的晶灵瓶就可以组合出种类繁多的晶灵术来，而且晶灵们也和角色一样是有自己的等级的，想要学会更强力的晶灵术就必须设法提升晶灵的等级，而且某些晶灵术是无法共存的，正所谓鱼和熊掌不可兼得，根据需要调配出合适的晶灵术也是这个系统的特色。最值得一提的是，之前的作品中施放晶术会令画面暂停的缺陷终于得到了改进，只要玩家具备一定的操作水平，就能躲过大部分的攻击，这也使得战斗更加流畅和刺激。游戏中同伴的AI也得到了极大的改善，不再是傻乎乎地站在原地等着敌人来砍，使战斗更有齐心协力的感觉，连击系统的完善让人醉心于追求高连击的研究……可以说如此众多的优点使《永恒》战斗方面的乐趣远远超过之前的作品。

和《宿命》一样，《永恒》的动画依然由Production I.G负责制作，水准自然一如既往地优秀，然而相比之下，整个游戏的画面素质却有了长足的进步，重新绘制的场景给人耳目一新的感觉，无论是大地图还是城镇、村庄或是山洞、迷宫，都显得十分细腻，而战斗时也不例外，各种特技和晶灵术的华丽程度只能用震撼来形容，尤其是晶灵召唤时更是气势十足，魄力满点。同样，《永恒》的声优阵容也毫不逊色，保志总一朗、石田彰、南央美等绝对是当仁不让的偶像级人物，可喜的是，这次的声优不再是跑龙套，游戏中重要的剧情包括新加的Face Chat中的对白全部都有语音！光是这些就足以看出Namco的诚意。游戏的人设继续使用猪股睦实，角色设计得很有特点，尤其是女主角法拉，暴力的拳脚功夫配上活泼的性格“萌”倒了无数玩家，角色的内心世界也刻画得入木三分，几位主人公都有着悲惨的过去，然而面对往事，性格迥异的他们却表现出了不同的生活态度，通过游戏剧情的发展，他们在冒险的旅程中逐渐了解到同伴们的内心世界，并且相互影响，这段不平凡的旅行更改变了他们每个人对于生活的看法。比如男主人公利德，在村庄被毁，父亲下落不明之后，开始过着掩饰自己内心的生活，完全表现出一副对一切都漠不关心的样子，然而在亲眼目睹了美露迪的村庄惨遭屠戮、雷依斯的不幸死去之后，内心深处潜藏的正义感被完全激发出来，最终勇敢地接受了塞法特的试炼，向命运发起了挑战。不仅是角色，就连游戏中出现过的那些大晶灵，他们的性格也都有不同程度的展现，水晶灵的温柔、火晶灵的暴躁、风晶灵的淘气……所有这些都能在游戏中很真切地体会到。此外谈到这款游戏剧情的成功，恐怕很大程度上要归功于它数不清的小事件和各种隐藏要素，加起来的话甚至不会比主线

故事短多少，而这些情节需要玩家耐心地探索才能触发并完成，其中有一些更是和强力物品甚至技能的获取有着密切的联系，比如斗技场中与《幻想》主角克雷斯以及阿琪的决战、与时之大晶灵的死斗、女武神之塔的事件等等，可以说，发掘这些隐藏的内容是促使玩家一遍又一遍地去玩这款游戏的最大动力。当然了，作为一款成功的作品，Namco在任何一个细小的方面都不会马虎，游戏中的迷你游戏设计巧妙，并且都有相当的难度，如划船、当邮差、《传说》内容问答等，它们穿插在游戏中会让玩家在冒险过程中享受到更多的乐趣，并且在游戏中还有4款Pocket Game可供下载，更是其乐无穷。而传统的料理系统这次也得到了完善，除了取得方式变成了在各地寻找变成各种背景物体的料理人之外，还能够设定每隔几场战斗后使用自动料理，更加方便实用。旅行用的交通工具除了保留传统的飞空艇之外，还有船只甚至潜水艇，真正实现了无处不至啊。（笑）

说了这么多，其实远没有能够把《永恒》的优点全部总结出来，很多东西是需要玩家自己在游戏中细细体味才能感受出来的，经典之所以成为经典，正是因为它能在任何方面经得起时间的考验，而《永恒》就是这样的一款游戏，Namco在三年之后带给我们这样的惊喜是谁也没有料到的，"《传说》系列"也由此开始真正确立了它名作的地位。





"传说"的轨迹

宿命传说2

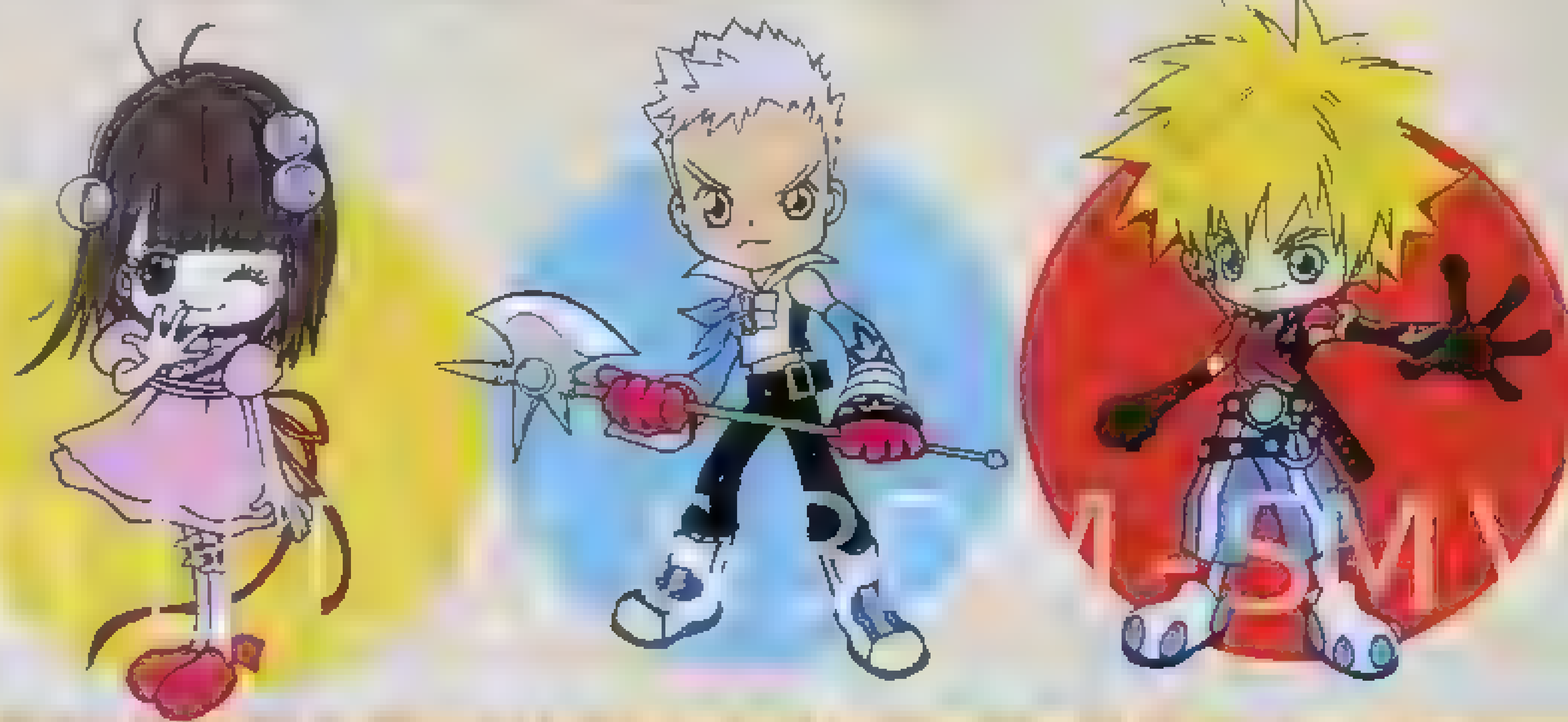
《永恒》的成功让Namco同tri-Ace之间胜负的天平似乎又趋于平衡，两家在次世代主机上的明争暗斗理所当然地成为了关注的焦点。2002年11月28日，Namco赶上了每年商战的旺季，顺利推出了次世代主机上的第一款"《传说》系列"的游戏《宿命传说2》（Tales Of Destiny2，以下简称《宿命2》）。该游戏在发售后仅一周就轻松突破了50万份，让人叹为观止，而讽刺的是在此前不久Enix突然宣布了《星海3》再次延期的消息（此前，Enix已经两次公布发售日而两次推迟），也从客观上为《宿命2》的热卖起到了"推波助澜"的作用。对比之前双方针锋相对的公开炒作，这样的结果令所有想亲眼目睹这场销售大战的人失望不已，其实早在两款游戏宣布开发后不久，人们就已经充满了期待，不仅仅是对两款人气作品品质的期待，更是想看看Namco和tri-Ace这对"冤家"的又一次火拼会是怎样的结果，谁也没想到，在这种情况下，Enix会一再推迟发售日期，尽管其理由是"为了确保游戏品质"，但这样做毫无疑问会使其在商业上的运作效率大打折扣。当Enix最后一次宣布延期的同时也宣告了这场原本预定好的商战以《宿命2》单方面的热卖草草收场。值得一提的是，Enix对最后一次延期所做的解释竟然是"测试过程中发现了严重BUG"，这不免让人感到匪夷所思，更有甚者，数个月后，人们惊奇地发现，经过几次延期拿到手的却仍然是一款BUG充斥的游戏，以致于后来又不得不推出了加强版的《星之海洋3 导演剪辑版》来弥补。

回头来看看《宿命2》，商业上的运气成分并不能掩盖游戏本身的素质，虽然几年之后的它仍然是一款颇具争议的作品，但就笔者长期所看到的玩家反馈信息来看，始终是褒多于贬，相当有趣的是，部分玩家所诟病的游戏爽快感消失殆尽的原因却恰恰成了更多人用来佐证游戏平衡性和战略性大大提高的论据，也从侧面说明了《宿命2》的确是一款起点较高的游戏，或许并不适合所有类型的玩家。不过不可否认游戏在读盘速度，战斗视角的把握以及辅助系统的创新度上具有无可比拟的优势。网上对于这个游戏的挖掘程度已经到了"令人发指"的地步，各种极限挑战和另类打法比比皆是，就连BUG也被运用得出神入化，不得不让人对这个游戏战斗系统的设计佩服得五体投地。

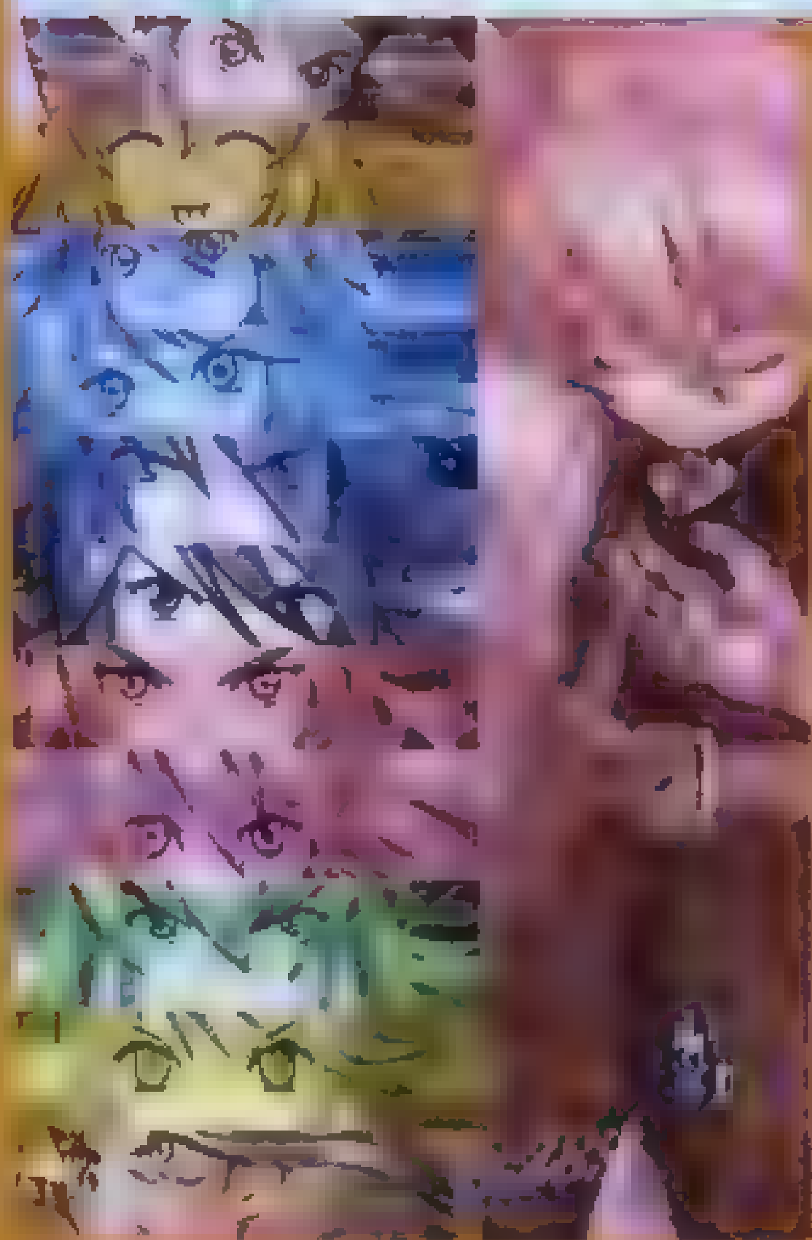
从剧情上来说，作为一款续作与前作的衔接是否成功很自然地成为了人们最关心的地方。本作故事发生在《宿命》的18年后，在平定了神之眼之乱后，"四英雄"的故事也广为流传，斯坦等人开始过起了平淡的生活。而这次的主角则很自然的是斯坦和露迪的孩子凯鲁，自小就受到了父亲熏陶的凯鲁一直梦想像父亲一样出去冒险，成为响当当的人物。而他也似乎全面继承了父亲当年天真、热血又带点傻气的性格，甚至连嗜睡的毛病都一模一样。直到有一天，他和好友罗尼在村庄附近的遗迹探险时无意中遇见了声称正在寻找"英雄"的神秘少女莉娅拉，由于他无法得到她的认可，凯鲁心中激起了想要成为"英雄"的强烈愿望，从此一路追寻着少女的足迹，开始了成为"英雄"的旅行。

作为续作，游戏首要的任务就是对前作的剧情做个补充。众所周知，《宿命》的剧情并不完整，尤其是在整个故事中占有很大比重的天地战争交代得很不明确，因此二代剧情中很重要的部分就是将玩家带回天地战争时代，对很多前作中很模糊的概念做详细的说明，并且全部的守护者都以人物原型的姿态出现在游戏中，进而描述了整个天地战争后期的状况，从这点上来说，《宿命2》的剧情还是有可取之处的，当然以看待一般RPG的眼光来看的话，其余部分的剧情就难免显得落入俗套了，甚至不少人认为有些幼稚，这也是可以理解的。不过游戏对于人物性格的刻画还是比较成功的，除了几名主角个性鲜明，几位敌方角色，特别是卑鄙强悍近乎一个疯子的巴鲁巴特斯更是给人留下了极深刻的印象。此外游戏中另一个看点就是头戴假面的神秘剑士裘达斯，其冷静的头脑、高超的剑术以及颇为丰富的历史知识从一开始就吸引了玩家的目光。随着故事情节的展开，他的身分开始逐渐明朗化，最终被艾露琳一语道破，原来他就是前作中背叛了同伴而英年早逝的悲剧人物里昂·玛格那斯。在《宿命2》的故事中，由于死去的利昂心中对于命运的不公无限悔恨而在神的力量指引下得到了转生，为了改变历史，洗刷污名，他以裘达斯的身分一直陪伴在凯鲁等人的身边，最终在同伴的信任和不懈的努力下得以斩断过去，我想，这样一位超人气角色的复活无疑让所有人为之振奋，伴随着华丽的"真神炼狱刹"，前作留下的最大遗憾也一扫而空，说制作人有意将二代做成利昂的外传也绝不为过。

作为PS2上的第一款达到《传说》，如果要笔者给《宿命2》打分的话，可能至少会给85分，本作在很多方面都保有系列传统的特色，比如高素质的动画，超豪华的声优阵容，另外游戏在2D画面上的表现也已经非常成熟了，虽然大地图上的角色和建筑物的设计就要明显逊色一筹，总得说来，相对于前作在PS时代的糟糕水准，《宿命2》显然已经符合大多数人的要求了，而之所以个人对这款游戏有着如此高的评价，完全出于对Namco敢于创新的精神的肯定，其间所引入的诸多崭新要素使笔者觉得"《传说》系列"由此又更上了一个台阶，有点类似当年头一次接触《幻想》和《永恒》的感觉。而且即使是从画面素质，操作性，流畅度等方面来说，它也不愧为一款超大作游戏，更重要的是，中文版本的出现也让更多玩家得以深入地了解它，几次ChinaJoy游戏展会上的索尼展区里，作为为数不多的几款PS2中文游戏之一，也必定能看到《宿命2》的身影，也算是游戏的一大特色吧。







传说的轨迹

仙乐传说

相信和笔者一样，当年为了《仙乐传说》(Tales of Symphonia，以下简称《仙乐》)而下决心买了NGC的玩家不在少数吧，虽然后来移植PS2事件至今还让不少人耿耿于怀，但要说到后悔，是完全没有必要的，虽然PS2版增加了不少新要素，但在读盘速度、画面、流畅度等方面始终还是NGC版占优。《仙乐》无疑是2003年NGC上公认最强的RPG游戏，系列首次采用的卡通渲染技术让游戏的画面风格看上去十分另类，人设再度回归到藤岛康介的笔下也让无数玩家欢呼雀跃，虽然距离《宿命2》的推出还不到一年，《仙乐》仍然具备了极高的完成度，丝毫没有赶工出来的痕迹。

《仙乐》秉承了《幻想》的奇幻风格，并大胆地采用了卡通渲染技术，让游戏看上去更加清新，虽然3D的人物建模一时间会让人略感不适，但精细的贴图和丰富的肢体动作让人物显得更加饱满。实际上由2D转向3D的尝试对于制作人来说是一次严峻的考验，但在NGC强大机能的支持下，游戏画面和流畅度都达到了意想不到的出色效果。Production I.G.全力制作的过场动画的素质也较之前有了进一步的提升，人气组合"day after tomorrow"演唱的主题曲《Starry Heavens》那明快、激昂的旋律也为游戏增色不少，而音乐方面更是近乎完美，《Fighting of Spirit》的复活再一次让人感受到了热血沸腾的激情，再加上《Fatalize》、《Last battle》这些优秀的BGM，使之成为了名副其实的"仙乐"！游戏的剧情在"《传说》系列"的众多作品中也属上乘，讲述了再生神子柯莉特在主角罗伊德等人的帮助下，为了阻止4000年前的古代战争中被封印的元凶迪塞安再度复活后的野心而进行的救世之旅。在《仙乐》的世界里，我们能够更加充分地感受到亲情、友情等所带给我们的震撼，并且《仙乐》在对人性的刻画上较之前几作也更加细腻和深刻，剧情中峰回路转的高潮部分层出不穷，每每都会有出乎玩家意料的事情发生，实在值得细细回味。

在标榜整个系列的战斗系统上，《仙乐》做了又一次重大变革，由传统的纯2D单线型战斗转型为纵深感更强，层次更加分明的"伪3D"多线式战斗，虽然这样做不可避免地带来了诸如目标切换频繁，方向感容易迷失等问题，但游戏本身极高的流畅度和操作手感却完全弥补了这些缺陷，取消了《宿命2》中受争议的SP系统让游戏更加容易上手，技能按照效果划分为T型和S型两大系，使得数量上也大幅度增加，Ex Skill的出现让战术变得多样而灵活，U·Attack加上华丽的复合攻击使战斗更具观赏性，行云流水的连续技再一次展现了"《传说》系列"的独特魅力。更加让人高兴的是游戏的遇敌方式也由原来的"踩地雷"变为了地图可见式，虽然地图上的敌人形象稍微简陋了点……惟一遗憾的是《仙乐》的难度在所有作品中是比较低的，再加上通关后购买的10倍经验值奖励很容易让人丧失多周目挑战的乐趣。针对这一点，后来的PS2版有意识地对部分敌方角色做了一定程度的强化，但由于战斗帧数的不足，在流畅度上大打折扣，实在有些可惜。值得一提的是，《仙乐》在2004年中作为NGC的独占游戏在欧美上市，并凭借出色的品质很快得到了众多权威媒体的一致好评，其中Game Spot的8.8分更是出人意料，作为一款日式RPG能够取得这样的成绩难能可贵，《永恒》时代的成功并没有让"《传说》系列"失去改革的动力，可以说《仙乐》带给人的是又一次惊喜。

传说的轨迹

重生传说

在PS2版《仙乐》发售的同时，Namco也公布了又一款《传说》新作的消息，那就是2004年12月16日发售的《重生传说》(Tales of Rebirth，以下简称《重生》)。正如主要剧本负责人平松正树所说，这是一个以"再生"为主题的故事，游戏中第一次引入了"种族"的概念，讲述的正是人类与兽族之间发生的故事。一年前，忽然重病驾崩的卡雷基亚国王拉特拉斯在死前将全身力量释放出来，导致人们无法控制心中的恐惧而不断出现"Force"暴走的事件，同时，数量巨大的怪物开始向人类发起进攻，整个卡雷基亚王国因此而陷入腥风血雨中，这噩梦般的回忆被人们称为"拉特拉斯的落日"。在边境山村斯鲁兹，同样由于一年前的Force暴走而将青梅竹马的少女克莱尔冰封的青年维格在红发少年玛奥和兽人尤金的帮助下终于将克莱尔救了出来。在知道了自己所拥有的力量究竟为何之后，维格等人为了探寻"拉特拉斯落日"的真相开始了旅行。游戏强调了民族纷争而引发战争的问题，拉近了游戏剧本与现实世界的距离，并借此来抒发制作人希望人类和平共处的愿望，而"重生"一词本身所象征的也是种族关系的"再构筑"。这样的剧情在整个"《传说》系列"的历史上也是头一次，虽然游戏流程仍然是按照系列一贯的幻想风格展开，但浓重的写实意味却客观上加重了《重生》的剧本深度，应该说这样的尝试本身是很有意义的，可惜《重生》后期的剧情发展过于仓促，很多地方都缺乏必要的铺垫和交代，导致越到后面越给人莫名其妙的感觉，甚至最终BOSS尤利斯的出场都显得极其突兀，整体上更像是一部未完成的作品。不过相对于剧情上的薄弱，《重生》在战斗方面还是下了大功夫的，将单线进化成了3线，可以根据需要自由换线，破天荒地取消了TP的限制，令技能的使用更加随心所欲，虽然节奏的加快使得场面上显得混乱了许多，但这种强调爽快度和打击感的玩法着实吸引了一大批的玩家，这一次的战斗更像是一个横版过关游戏，而RG槽的限制也带来了一定的战略性，加上游戏本身不低的难度，可玩性依然非常强。从《宿命2》到《仙乐》再到《重生》，每一次的战斗系统都有如此巨大的变化，除了玩家短暂的不适应之外，很明显地，制作小组也在通过这一次次的尝试来找寻最佳的方案，《重生》因此而扮演着试验性作品的角色，后来的事实也充分证明了这一点。





2005年3月3日，备受期待的《永恒传说》的复刻版作为首批公布的PSP游戏正式发售，作为新一代掌机上的首款《传说》，凭借PSP超强劲的性能，这几乎可以说是一部完美的移植作品，除了片头动画和语音等方面丝毫没有任何缩水之外，更对应16：9的显示比例，画面清晰度上也比PS版有过之而无不及，由于PSP宽屏幕本身的特点，《永恒》战斗时没有视角拉伸功能的缺陷也在一定程度上得到了改善，战斗时的流畅和华丽也被完全保留下来，能[illegible]玩[illegible]这样的作品[illegible]每[illegible]"传说系列"的玩家[illegible]已，不知道PSP后来移植成风的特色是不是因此而来呢，笑。

"传说"的轨迹之

神话传说

如果说《重生传说》还延续着"《传说》系列"的大部分传统的话，那么去年8月25日发售的《神话传说》(Tales of Legendia，以下简称《神话》)则完全可以看作是一次颠覆，从任何人的眼光来看，这都是一款优点和缺点都十分明显的游戏。游戏的背景居然被设定在了一艘人造的巨大遗迹船上，全3D的场景和画面风格有别于以往的任何一部作品，中泽一登的古怪人设让游戏看上去更加另类，堪称天籁的音乐则成了本作最大的亮点。反观系统却被改动得面目全非，多人游戏的传统设定被莫名其妙地取消，对特定敌人才有效的我流奥义是名副其实的鸡肋，近乎无敌的climax系统和打排球一样的合体攻击显得那么无聊。游戏在迷宫设计上也极其糟糕，偏偏整个游戏又是以迷宫为主，城镇少得可怜，很容易让人烦躁。无法热启和LOAD更让很多人觉得毫无人性化。而与那糟糕透顶的系统设定形成鲜明对比的却是游戏剧情的重要性被提到了前所未有的高度。主线剧情打完之后才发现，其实游戏才刚刚开始，漫长的角色篇剧情使整个游戏的时间成了系列最长的。前半段的本篇剧情依然是老套的种族之争，主角塞尔被刻画成了一个十足的"妹控"，游戏前几章也是一直在追着妹妹走，事实上剧情相当一部分都是纠缠不清的感情戏，人物关系也相当复杂，不过角色间的对白确实设计得十分出色，爆笑情节层出不穷。虽然结局实在够烂(居然是靠搞定女人来解决种族纠纷，啊，别说我性别歧视啊，逃>_<)，但整个剧情还算流畅，叙述也很到位。而在角色篇中，人物的性格才被完整地刻画出来，感人至深的情节可圈可点，气氛也被渲染得轻松愉快，细心品味过全部角色的剧情你才能真正体会这款游戏庞大的剧本容量，所谓的剧情派玩家追求的大概就是这种境界了。不过对于更多人来说，缺少了丰富的隐藏要素和高难度的挑战，《传说》就等于失去了一半的乐趣，取而代之的是以找寻特殊怪物和收集道具为主，这种舍本逐末的做法实在让人难以理解，加上超长的通关时间，很难让人有反复游玩的动力，从这个意义上说，《神话》作为"《传说》系列"的作品是比较失败的，32万的销量实在难以让人满意。







"传说"的轨迹之

深渊传说

虽说十年磨一剑，但作为10周年纪念作的《深渊传说》(Tales of The Abyss，以下简称《深渊》)已然是在"《传说》系列"被定性为走量产化道路的情况下发售的，甚至在《神话》发售之前，就已经公布了《深渊传说》的消息，类似这样同一平台同一系列的两部作品发售间隔如此之短在整个家用游戏史上都不多见，即使传闻是由两组人员兵分两路为该系列进行开发工作，《神话》如此大手笔的风格转换也不得不让相当一部分玩家为之担忧。虽然10周年对于一款游戏来说确实具有非比寻常的意义，但去年末呼声甚高的原创RPG《银河游侠》以及SE的杀手级游戏《王国之心2》也在同期发售，面对新生势力和老牌劲旅的双重夹击，《深渊传说》俨然处于前狼后虎的不利局面。在普遍不被看好的情况下，Namco却依然对这款具有纪念意义的作品进行了不遗余力的宣传，尤其是临近发售前，一段长达10分50秒的Creator's Interview让人印象深刻，"《传说》系列"的制作人吉积信在这段访谈中所表现出的稳重与自信以及片中所展示的游戏中几个极具代表性的片段几乎消除了玩家所有的疑虑，以克雷斯和魔神剑为主题的精美Logo带给老玩家们的是难以名状的感动。

12月15号，Namco和《深渊传说》如约向所有期待它的玩家交上了一份满意的答卷。在这个游戏的身上，我们看到的是无限的诚意和"《传说》系列"广阔的发展前景，这部集大成于一身的作品用近乎完美的表现当之无愧地站在了系列的顶点。我不知道每一个喜爱"传说"的玩家心目中有着怎样的标准，但是很明显地，《深渊》在制作时已经敏锐地把握到了多数玩家的心理，10年成败得失的种种经验足以让他们在每一个细节上都把握得恰到好处，这也是笔者宁愿相信之前的《重生》和《神话》仅仅是试验作品的原因。藤岛康介再度担当了角色设计的重任并一如既往地表现出了超高的水准，7名主要角色各有特点，阿妮丝的淘气活泼、凯的重情重义、阿修的外冷内热，大佐的博学冷静……男主角卢克的刻画更是堪称完美，从养尊处优的公子哥到复制人的身分转换，从闭塞迟钝到热血开朗的性格变化加上中途挥刀断发的情节烘托，让人由衷地感受到这个角色的个人魅力。游戏剧情曲折而深邃，一周目40多小时的主线流程时间让人感到十分充实，无数大大小小的分支事件和游戏里众多"《传说》系列"乃至Namco其他作品中经典元素的出现更是处处体现了10周年的特殊含义。此外，和《神话》形成鲜明对比的是《深渊》的战斗系统有了长足的进步，细细体会的话完全可以感受到各种体贴入微的设计，继承了《仙乐》的流畅程度并增加了可以自由移动的FR系统使战斗更加有趣；降低了Over Limits的难度并改为可以自由控制发动时机的人性化设定；在玩家的一致呼声下，本作大大简化了秘奥义的发动方法而避免了《仙乐》中观赏性远大于实用性的尴尬；AD Skill和原先的EX Skill相比没有了鱼和熊掌不可兼得的苦恼；称号不再影响成长而使得玩家可以随心所欲地装上各种换装称号上场；原创的FOF和自由选择施放谱术地点的设定也在战斗中发挥了重要的作用；在难度的处理上也完全能够满足不同水平玩家的需要。这一切的一切，看似简单，但一款游戏真要做到想玩家之所想，及玩家之所及却并非那么容易，也许《深渊》并没有巨额的制作经费，但却十分巧妙地把握住了绝大多数玩家的普遍心理，投其所好，反而取得了意想不到的成功。笔者认为，如果不是为了迎接10周年这个特殊的节日而使游戏不可避免地出现了些许赶工的痕迹(部分角色技能被删除，数量不少的各类BUG)，如果不是那令人发指的读盘频率和相对粗糙的游戏画面，或许评价还会更高一些。但是不管怎样，作为"《传说》系列"史上第一个入白金殿堂级游戏，《深渊》带给了每一个"传说迷"一份惊喜和骄傲。

“传说”的轨迹

未来的传说

2006又是具有转折意义的一年，随着一年一度的E3悄然闭幕，关于次世代新主机的各种猜测也逐渐明朗化，相信Namco和“《传说》系列”也必然将与时俱进地迈上一个崭新的台阶。到目前为止，NBGI(Namco和Bandai合并后的简称)已经公布了包括《宿命传说》PS2移植版，PSP版的《幻想传说》和《世界传说》等多款新作，可以说2006年又是一个名副其实的“传说年”。说到这里，今年最让笔者不满的事就是NDS版《风雨传说》的一再延期，先从4月延至6月，目前总算是又公布了新的发售日期，看来Namco也有意尝试慢工出细活。从不断公布的游戏画面来看，无论是战斗系统还是剧情设定都跟《重生》极为相似，新加入的变身成兽人的系统着实有些意思。不过老实说，本作最让我担忧的就是游戏画面粗糙的问题看来难有改变了，除去机能问题，对比一下同平台的《FF Ⅲ》重制版的画面甚至会给人以诚意不足的感觉，而且其联机功能也并不是很多人预想中的支持WI-FI，只是单纯的无线联机而已，如此一来很多玩家的期待度势必又会大打折扣。就笔者本人而言，长时间的等待已经让我对这款游戏的成败都有了充分的心理准备。此外一直备受关注的《永恒传说在线》也早已正式投入了运营。年初在朋友的帮助下，笔者终于有机会尝试了一下游戏，进入之后熟悉的标题和音乐还是带给我不少的震撼，在场景和人物设计上也力图忠于原作。然而坦白说游戏整体的素质还并不让人满意，撇开网络速度等方面的原因不谈，作为系列特色的战斗系统也完全没有达到预期的程度，即便是由于鼠标和键盘的操作而无法原汁原味地再现出《永恒》战斗的流畅和爽快，但角色行动尤其是施放特技时的僵硬也颇让人失望。不过网络游戏的互动性确实有其无法比拟的优势，该游戏正式收费以后，仍然得到了相当多玩家的支持，其中国内论坛上的讨论也进行得如火如荼。在传统网游光环笼罩下的今天，本作能开辟出这么一片新天地确实难能可贵。可以说，整个2006年，“传说”能够带给玩家的东西还有很多很多。



插曲——关于“《传说》系列”的周边作品



众所周知，整个“《传说》系列”除了以上这些耳熟能详的正统作品之外，还拥有为数不少的周边“产品”。虽然这些游戏的知名度稍逊一筹，但其中也不乏精品，尤其是GBA上的“《世界传说 换装迷宫》系列”更是掌机上难得的优秀游戏，深受欢迎。

1.Tales Of Fandom Vol.1

这是2002年1月，Namco为了回馈“《传说》系列”的FANS而在PS上特别制作的一张Fan Disk(以下简称TOF)，由于游戏的性质属于纯粹的休闲娱乐，因此国内真正了解并玩过这部作品的人并不是很多。实际上作为一款FANS向的游戏，《TOF》还是相当有特色的，比如收录了《传说》三部曲《幻想》、《永恒》以及《宿命》中的全部主要人物，加上部分游戏里出现过的人气角色，将他们有机地融合在一起，阵容可谓空前强大。当然，为了配合这一梦幻组合，声优们的登场也再一次起到了拉拢人气的作用。整个游戏一共分为4个基本模式：

カオベチャ－(原创AVG模式)：这个也就是类似一般的养成类游戏，通过各种分支选项来发展剧情，主要是“晶灵侦探”、“宝石的回忆”和“加油莉莉丝”三个原创剧本。当然以诙谐幽默的风格为主，另外和大多数同类游戏一样，根据选择的不同，每个剧本都会有不同的结局，每个结局又细分为数种，想要全部达成也不是十分容易哦。

カオドラ(自编小剧场)：顾名思义就是欣赏用的模式，以露营对话的方式展开，剧本的出现需要玩家在游戏的其他模式中达成一定的条件，内容大多比较轻松恶搞。当然，玩家也可以自行编辑新的剧本并保存到记忆卡里。

クレーメルラボ(方块模式)：《传说》的方块游戏，也是《TOF》中真正称得上是游戏的部分，以方块来决胜负。也分为3个模式：积分挑战、剧情模式(共有三个难度，每个难度是几个角色的故事，都是该角色在某事件中和其他角色发生冲突，然后进入方块战，有一定的限制条件和胜利条件，比如画面全黑，几种颜色的连消等等，不过并不是和电脑对战，只是看你能否完成通过条件而已)和2P对战模式。

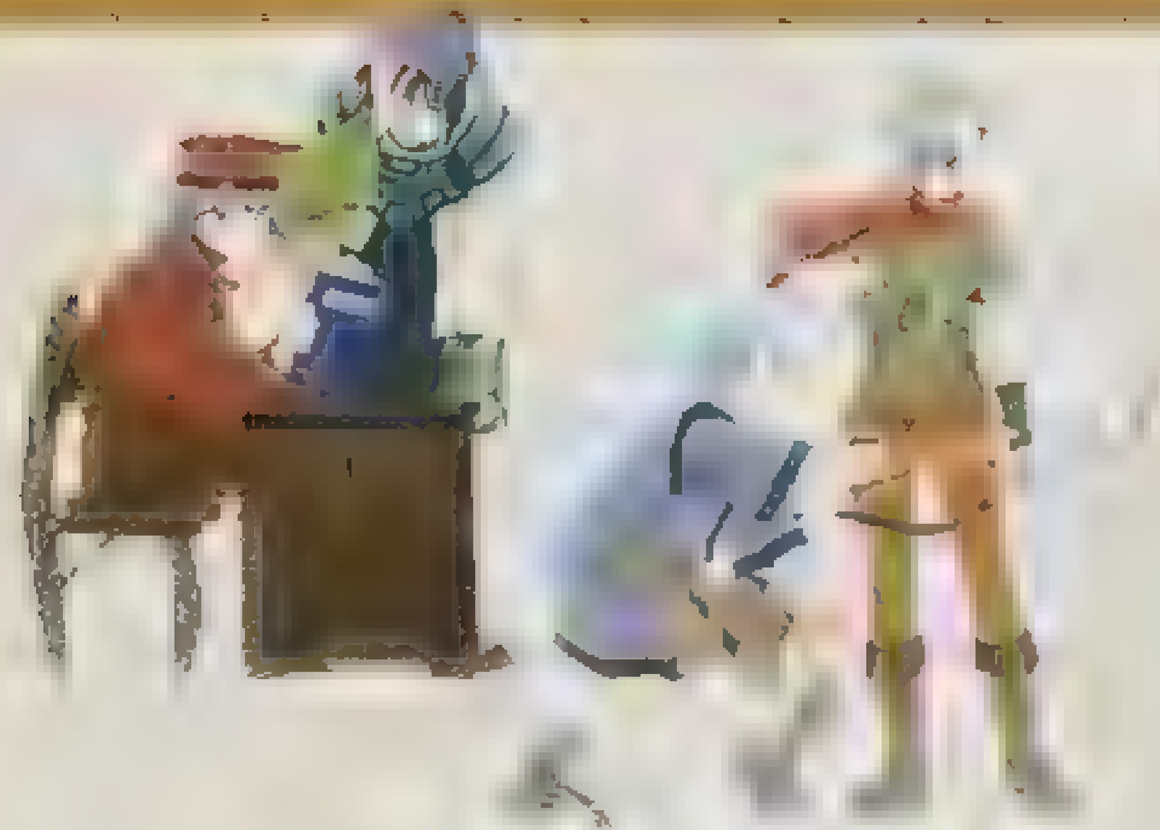
ギャラリー(原画欣赏模式)：FANS向的东西肯定少不了的模式，依靠不断完成方块游戏来增加画廊的内容。

虽然游戏方式较为另类，但是《TOF》作为用来吸引人气的作品可以说起到了应有的作用，其实光是那超豪华的声优阵容和众多喜爱角色的登场对于FANS来说就具有相当大的杀伤力了，再加上游戏本身的观赏性和收集性也比较高，随着“《传说》系列”人气的不断上升，相信未来也有希望再次推出这么一款很有纪念意义的东西。

2.Phantasia VS Destiny

在国内也相当有名的一款“《传说》系列”的同人格斗游戏，玩过的人应该不少，游戏人物包括了《幻想》和《宿命》中的主角以及BOSS，加上《永恒》里变态的时之大精灵。虽然是格斗游戏，但是玩起来依旧很有《传说》的感觉，这主要是因为游戏在各方面都最大限度地试图接近原作，比如战场、BGM、配音等。另外原作中大量的经典招式和法术也被原汁原味地保留下来，效果也足够华丽。就一款格斗游戏的标准来说，《PVD》在手感方面还是有一定保障的，对战也是别有一番风味。但毕竟是同人作品，设计上还是不够严谨，导致游戏还存在着相当大的缺陷，比如平衡性太差，直接表现为不少角色的招式判定近乎无赖，无限连击过于简单使得场面变得十分乏味，缺少灵活的战术；游戏支持的分辨率过低，还有明显的马赛克，运行时经常出现拖慢现象，流畅性大减，





一定几率强行非法操作的BUG也经常让人郁闷。虽然有这样那样的缺点，但偶尔操作喜欢的角色杀上一两局也不失为一种乐趣，总得来说，在所有"《传说》系列"的同人格斗中，《PVD》算得上是最拿得出手的一款了。

3.Tales Of Phantasia なりきりダンジョン

正如之前所说，大名鼎鼎的"《换装迷宫》系列"在所有周边作品中是最具影响力的了。2000年11月10日在GBC平台上发售的《世界传说 换装迷宫》就是该系列的雏形。故事背景设定在《幻想》的主角克雷斯居住的时代100年之后，游戏的男女主角迪奥和梅露是两个从星空搭乘流星降落到世上并成长起来的少年。游戏的内容就是通过接受各种委托任务探索危险的塔和迷宫并解开世界之谜。

顾名思义，"《换装迷宫》系列"最大的特色就是换装系统了，所谓的换装是指游戏中所设计的不同种类的服装，每件服装都有自己的特色，当主角们换上这些服装时就会变成服装所表示的职业，当然不仅仅是外型上的变化，随着换装，攻击方式、成长率和特技等都会改变。游戏中各种类型的服装也是应有尽有，什么剑士、战士、盗贼、厨师之类。另外通过战斗中打倒敌人获得的CP值同样可以让服装的等级得到提升，可以说，换装系统就是这个系列的精髓所在。此外，游戏中还设计了性格这个参数，而主角们的性格是由数值最高的两种性格要素决定的。每套服装都有各自针对的性格以及每战斗一次性格要素的变动值，当穿上特定服装变为特定的性格时会发生Boots Up，此时角色的攻击力会变成1.25倍。因为是与《传说》有关的作品，游戏的战斗系统同样是采用特有的LMB，玩家可以控制3名角色中的一个做手动战斗。虽然GBC的画面实在有些委屈了这部作品，操作性也比较差，但1代已经基本上确立了这个系列的游戏模式，为后来的作品提供了很好的制作思路。

4.Tales Of The World Summoner's Lineage

GBA上这款名为《世界传说 召唤士的血统》(以下简称《TOWS》)的游戏可以说是"《传说》系列"中最另类的一作了。游戏类型破天荒地变成了S・RPG，不知道有多少人能一下子适应过来。游戏世界观同样和《幻想》有些牵连，故事发生在四百年后的未来，继承了召唤士库拉斯血统的弗连・K・雷斯塔酷爱研究祖先遗留下的召唤术，为了收集契约戒指而在世界各地展开了冒险。

既然是S・RPG，那么升级、转职之类的基本要素自然是少不了了，此外通过物品的合成来增加单位的能力也是一大特色，并且身为召唤士的主角还可以和被打倒的敌人结约。除了基本的剧情模式之外，游戏还设计了类似《大蛇》中的通信斗技场的对战模式，这也大大增加了游戏的互动性。系统方面，种族相克、兵种特技以及协力攻击等也都设计得颇有战棋游戏的味道，另外，好歹也挂着《传说》的名字，《幻想传说》中的角色也会在游戏中登场，也算为游戏增色不少。不过，毕竟是第一次以S・RPG的方式进行制作，游戏还是有不少地方不够完善，比如无法自由练级，没有商店等，但不管怎样作为一款尝试性质的作品(尤其是掌机游戏)，《TOWS》已经是难得的佳作了。

5.Tales Of The World なりきりダンジョン2

"《换装迷宫》系列"的正统续作，更换了平台之后的2代可以说是一部近乎完美的作品。游戏以异世界尤格德拉斯为舞台，讲述了主人公弗利奥和卡萝通过不断的磨练成长为真正勇者的故事。

其实这个游戏的场景一共就那么几个，所以剧情方面没有多少值得期待的地方，虽然翻来覆去就在几个地方展开，但庞大的任务系统却让整个游戏的内容变得极为丰富。当然，本系列最具代表性的换装系统也得到了极大的改进。首先，本作的换装系统最大的进化就是引入了roots的概念，所谓的roots其实也就是类似电脑中的CPU，是所有服装的基础，玩家要做的就是将本身的换装师服装和这些roots合成从而制作出相应职业的新服装，每件服装拥有各自的技能和特色；其次，本作还加入了职业属性的概念，每种职业都有好几种属性，比如火、风、光、暗等，并且不同属性的特定服装还具有不同的附加能力；最后，游戏最有趣的地方就是加入了历代"《传说》系列"的角色，他们不但会在游戏中出现并和主角们一起完成各种任务，玩家还可以通过收集他们的服装roots来制作出他们的服装，换装后的主角从外型到技能和他们没有任何区别，连声音也一模一样，战斗中的BGM也会变成该角色所在游戏的BGM，使得换装几乎就是完美的cosplay。不能不提的是《换装2》的战斗系统同样有了长足的进步，流畅度和爽快感作为掌机游戏已经尽善尽美，这也是为什么玩家们愿意花费大量的时间去练满所有服装的原因。极具特色的换装系统加上保留了众多"《传说》系列"的精华，《换装2》绝对称得上是一款经典。

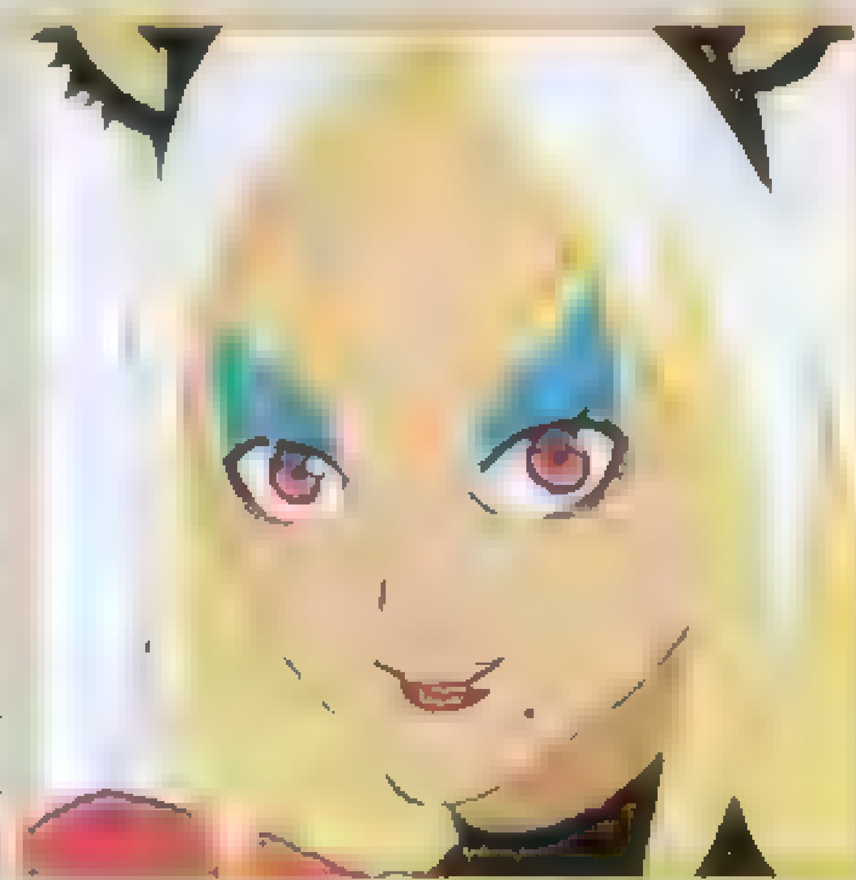
6.Tales Of The World なりきりダンジョン3

去年的《换装迷宫3》可以说是让期待它的人失望到了极点，原本以为游戏容量的增加会让这个系列又有一次质的飞跃，可事实上除了登场作品比起前作增加了不少之外，游戏并没有带来什么太大的惊喜。换装系统在原有的基础上做了些许调整，比如没有了职业属性，服装等级改成共通的，通过各种材料来强化服装能力等，总的来说是比较成功的，收集服装的乐趣依然健在。另外，斗技场和隐藏迷宫的出现也使游戏的耐玩度提升了一个档次。不过，游戏取消了前作中做任务的进行方式，改成了分章节的固定流程，几乎变成了一款S・RPG。本身自由度就下降了不少，加上战场上角色们的移动方式变成了预先设定路线然后同时行动，使整个游戏的节奏显得无比拖沓，也正是这个公认的败笔让《换装3》成了一款名副其实的鸡肋作品，评价还不如2代，希望续作推出的话一定不要再犯这样弄巧成拙的错误。



写在最后的话

从PS2版的《仙乐传说》开始，Namco推出该系列新作的频率就大大超出了人们的预想，但无论是从作品的完成度还是市场销量的反馈情况来看都无法真正让人满意，就连一直堪称高水准的主题曲和OP动画的质量都有下滑的趋势，以致于不少玩家对此颇有微词，而且由于制作人员的不同，其风格也大相径庭，让人难以适应。对于一款无论是技术力还是影响力甚至销量都只能定位在二线的游戏来说，所面临的压力是巨大的，虽然无疑在很多方面也具备成为一流RPG的潜质，虽然同样拥有为数众多的FANS的支持，但我们的"《传说》系列"究竟还欠缺些什么？极具特色的战斗系统的确一度带给人惊喜，而且至今仍在日式RPG领域中独树一帜，然而密集的新作推出频率不可避免地会给人带来一定程度的审美疲劳；和不断进化的系统相比，游戏的剧情却始终停留在一个无法突破的高度，曾经看到有人以"不够大气"来解释"《传说》系列"同"《FF》系列"之间的差距，这种说法也许并不准确，但每一次玩过《传说》之后有过感动、有过欢笑、有过愁快，缺少的却是一种荡气回肠的感觉，这并非人云亦云的妥协，我们无法否认其在剧本演绎和人物刻画方面的细腻程度，但世界观的局限性使得整个游戏的剧情无法得到进一步的升华，对于战斗系统华丽程度的追切要求甚至让不少人直接忽略掉剧情部分，殊不知这样的做法会让一款纯正的RPG游戏丧失至少一半的乐趣。有意思的是N社的另一块RPG招牌"《异度传说》系列"却是另一番景象，庞大壮阔而又晦涩艰深的剧本吸引了不少剧情派玩家顶礼膜拜，游戏的其他方面却远没有能够达到与之呼应的水准。如何最大限度地突出角色扮演类游戏的特色，将系统和剧本完美地结合在一起正是需要思考和解决的问题。不过仅仅这样还无法成为一款真正意义上的超大作游戏，作为最具实力的RPG制作厂商，Square Enix的《FF》、《DQ》甚至是《王国之心》这样家喻户晓的世界级作品令其他任何同类游戏都难以望其项背，大有一览众山小的感觉，而技术力量、资金投入、品牌影响力等等加在一起就是造成这种差距的根本原因，想要取代甚至超越它们绝不是一朝一夕就可以做到的，去年SCE《银河游侠》的尴尬处境和其发售前的豪言壮语就是个最好的例子。而几乎同期发售的《深渊传说》的成功却来源于对自身的正确定位和恰到好处的宣传攻势。或许本身的风格决定了"《传说》系列"永远无法站上RPG游戏的颠峰，不过



对于每一个喜爱它的人来说，这种感情绝非简单地来自于销量或者媒体评价，即便不能够拥有那动辄数百万的骄人成绩，"Tales"的名字也将深深印在我们的心中，仅以这样一篇拙作来献上一个普通玩家对于"《传说》系列"的一点祝福，也许随着年龄的增大，笔者已经很难再有时间像过去那样深入地去研究游戏的方方面面，但无论何时，作为心目中永远的经典，为了曾经带给自己的那份感动，笔者都会一如既往地支持着它一路走好！

游戏立方 GAME³ Vol. 100

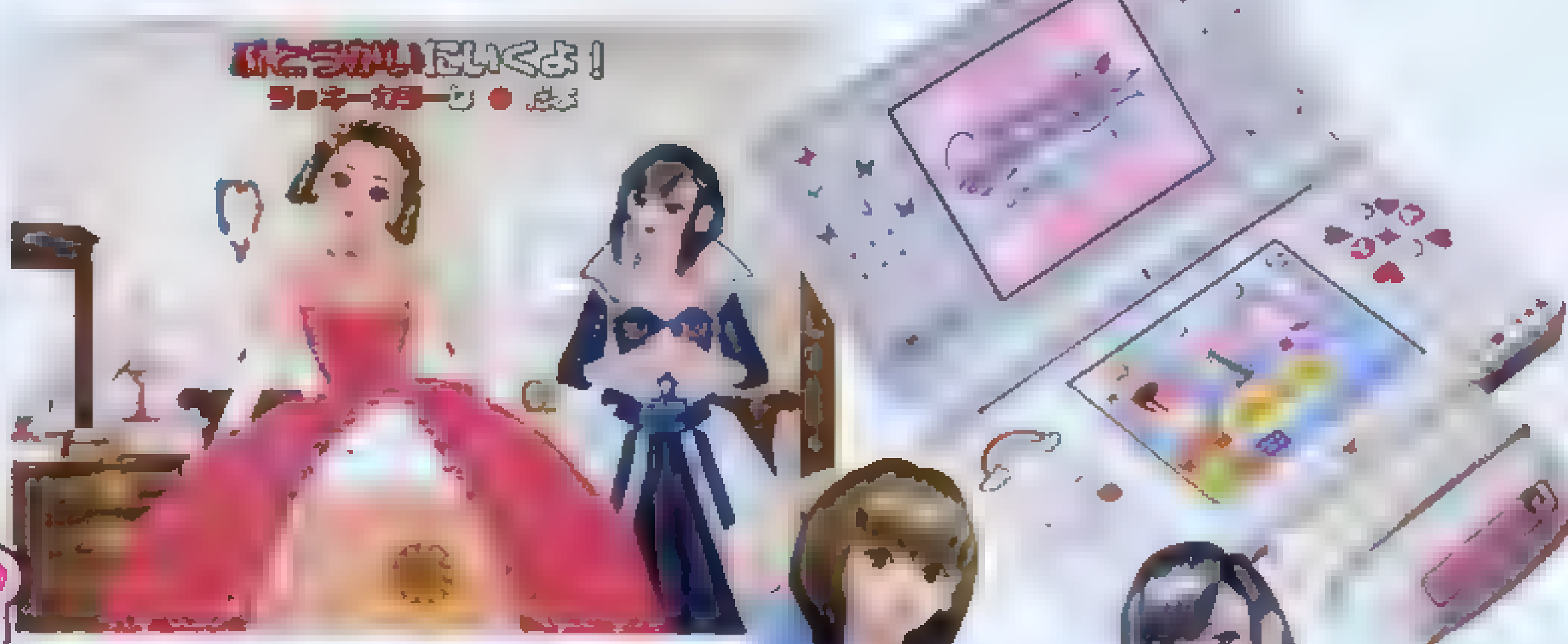
栏目主持：ACE飞行员 E-mail：Game3@ucg.com.cn

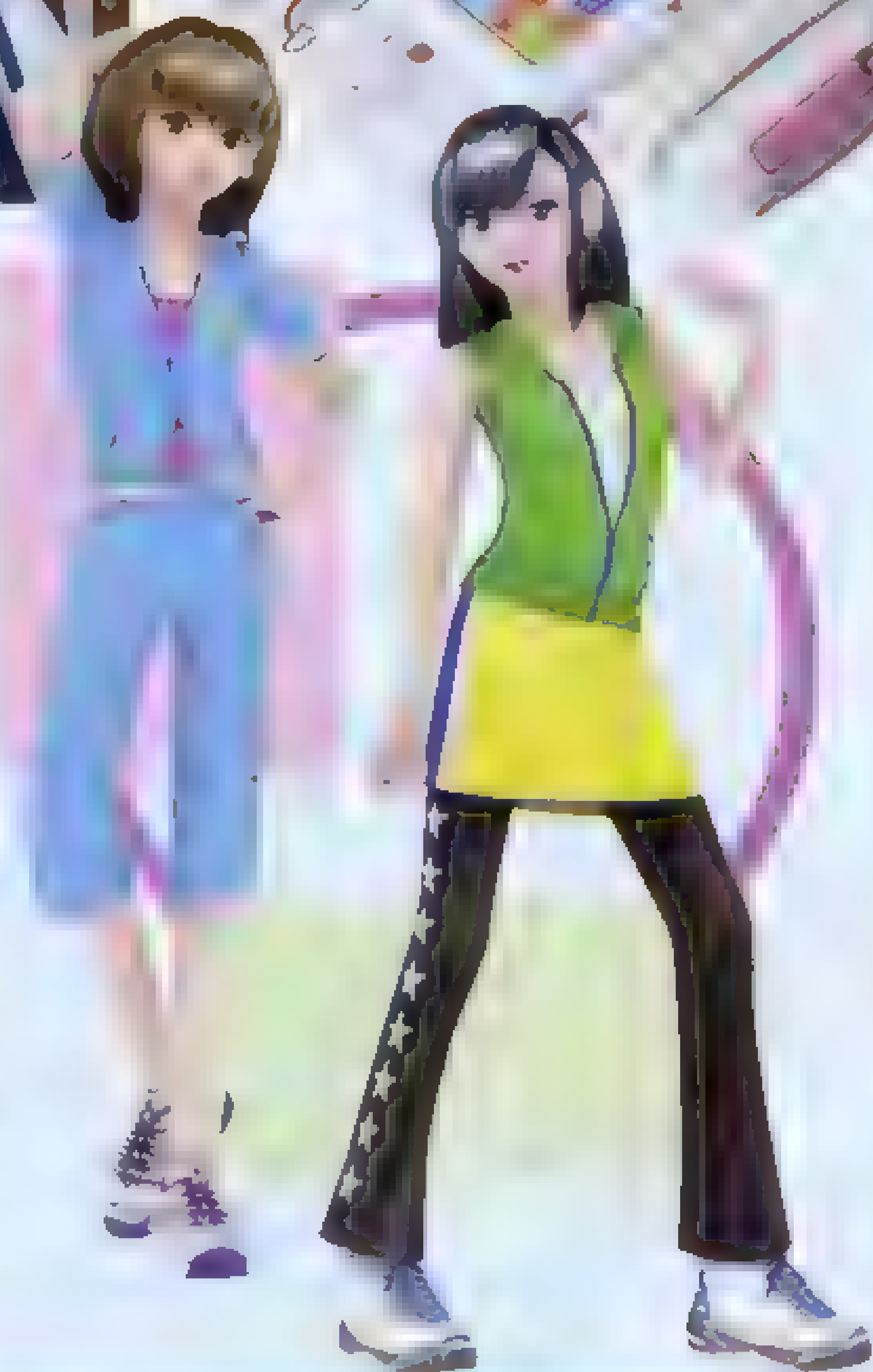
由于最近一直是游戏的淡季，所以这也激发了我对过去老游戏的一些怀念。上个月本人居然破天荒地把那魔天使扔在一边的《FFX国际版》拿来玩。由于我的RPG经验较少，再加上先前没有看过任何相关资料，导致现在角色的能力发展混乱，同时也浪费了很多时间，而且现在还要花力气去打隐藏要素，真要命。不过这次终于还是体会了一把《FFX》的强大魅力。猜想本刊许多读者朋友都是在PS2发售2～3年后才购入的吧，其实在PS2初期还是有许多值得我们去重玩的作品，比如《寂静岭2》、《鬼泣》等，这些都是不容错过的经典，大家不妨像我一样去淘一下老游戏来玩，一定会品味到别样的风味。

多边共享区 ENTER THE GAME



SEGA史上首个百万级掌机游戏即将诞生!?





作为一名老牌日本游戏厂商，SEGA的辉煌简历已经无须赘言。然而在SEGA从业的几十年历史中，若除去街机领域不谈，它在日本仅有一款游戏突破百万套销量（SS版《VR战士2》）！这一记录在众多日本厂商中实在算不上出众，只是勉强和专门做廉价游戏的D3打成了平手（D3的百万级游戏是PS版《麻雀》）。这一事实和SEGA的影响力相比，无疑是极不相称的！但是一切事实表明，今年秋天SEGA将会很可能迎来自己在日本的首个百万级掌机游戏！这款游戏的名字是《时尚魔女 爱情和果实》。

请不要怀疑时尚魔女们的实力，让我们先来看看她们的来历！《时尚魔女 爱情和果实》本为卡片街机游戏，玩家可以购买各种各样的服饰卡片，然后拿到街机上进行读取，这样就可以任意打扮自己的角色，而且也可以和朋友进行时尚比赛。虽然玩法看似极其简单，但是非常讨女孩子的欢心。因此自2004年10月游戏上市以来，很快就受到了全日本女性玩家的疯狂追捧！

来自官方的数据表明，截止到2006年4月底，全日本共售出街机7900台，卡片累计卖出1亿5300万枚！从今年3月开始，SEGA已将游戏中登场的部分服饰进行了实际商品化，手机版游戏业已在日本全国开通，相关的商品周边更是多如牛毛。面对如此大好形势，推出NDS版也在情理之中。NDS版预定于今年11月22日发售，除游戏软件外还附送一个读卡器，可以读入街机版的卡片数据。NDS版除了保留街机版的内容之外，还加入了可以自己设计裙装的时尚作成模式和剧情原创的交谈模式。

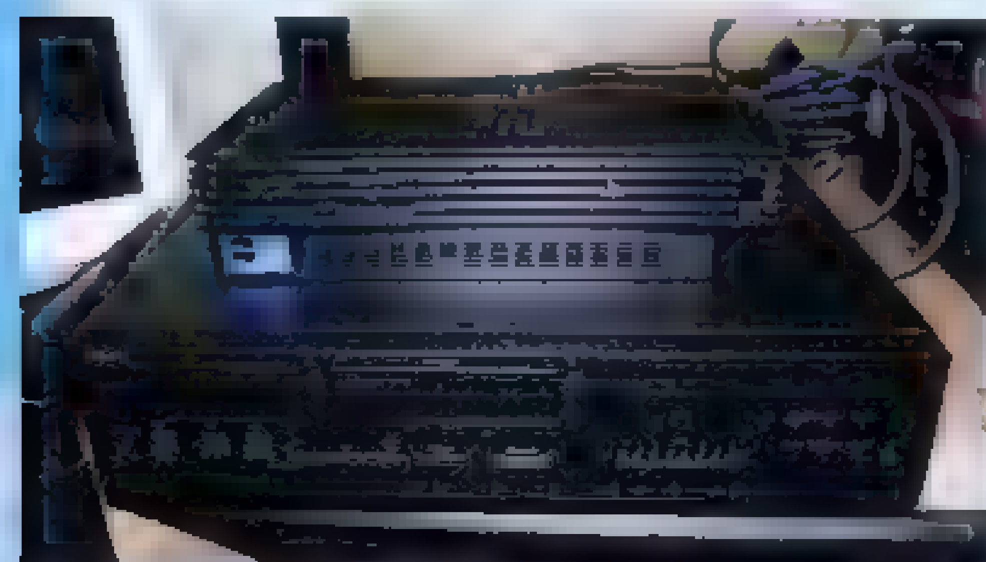
从目前各大网站以及游戏小卖店的预约情况来看，NDS版《时尚魔女 爱情和果实》的预约情况可以用“相当惊人”来形容，由此看来突破百万应该只是时间问题！此时此刻我们不由得想起了那句至理名言：女人和小孩的钱是最好赚的！



重量级!! PS3最终版开发机写真!

在美国世嘉最近举办的PS3游戏内部发表会上，一些记者发现了PS3的最终版开发机。这款开发机的个头不小，有点像老式的录像机。在开发机正面配备了两个硬盘插槽、6个USB接口、CF、MS和SD卡读卡器，光驱也从原先的托盘式改成了吸入式，另外还有各种功能开关与指示灯。

除了开发机硬件外，目前PS3的系统操作界面也有最新消息。PS3的操作界面也是采用了类似PSP的“交叉媒体条”，非常简洁明了。目前已完成的界面是0.85版，只提供了与游戏相关的4个功能选项，包括“用户”（玩家账号管理）、“设定”（主机各类设定）、“游戏”（运行游戏）以及“好友”（好友列表管理），其余如影片、音乐、照片、网络等功能尚未开放。此外，PS3手柄中部新增的导航键也可以像X360的导航键一样直接进行账号切换、好友通讯等操作。



◀PS3最终版开发机与PS2的对比。



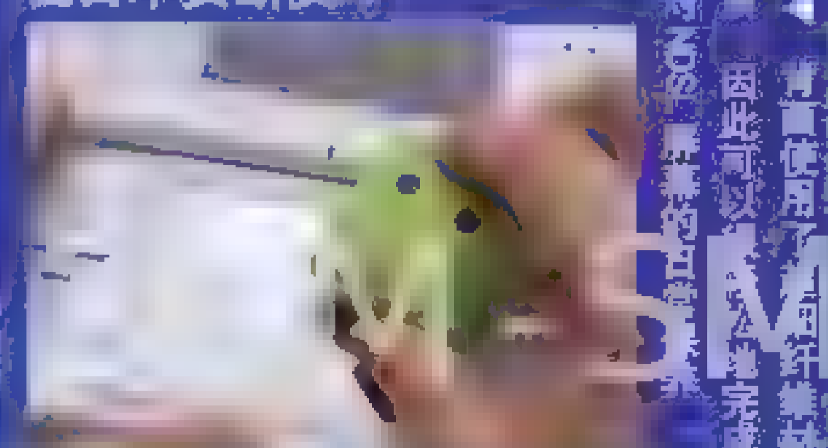
可爱周边武装你的NDSL



▲[illegible]

相信目前大多数玩家在购买NDSL的时候，都会毫不犹豫地购买“保护膜”来保护触摸屏吧，不过你可曾想过，即使这样做，一不小心还是会在“保护膜”上留下各种各样的灰尘和污渍，久而久之就会大大影响主机的美观。现在大家不需要再为主机的保养感到头疼了，只要每天空闲时利用下面的工具擦拭NDSL的屏幕，就可以最大限度上的保持屏幕的清洁，主机的使用寿命自然也会延长不少呢。

这两个乖巧可爱的小挂件是由日本的CYBER Gadget公司所推出的NDSL专用周边，它可以挂在NDS主机上方卡槽附近的位置，目前在日本的售价为609日元（约合50元人民币），而且自从8月14号推出以来就引来玩家的疯狂购买，目前已经在日本卖断货了。



20个人成就的一部游戏!!

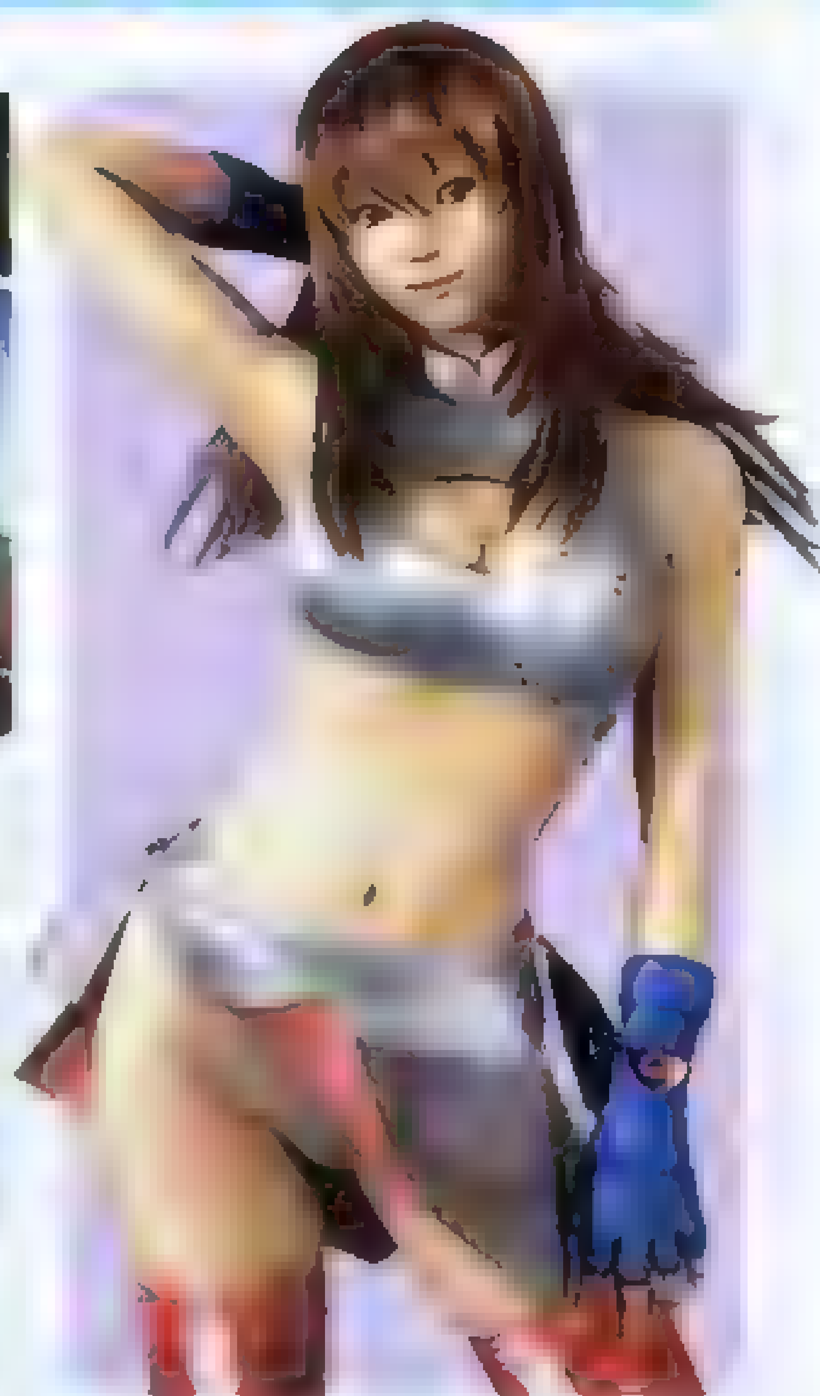


由DREAM FACTORY制作、Bandai Namco Games发行的《格斗美神武龙》是近期推出的一款PS2游戏。该作是根据同名动漫改编的，由于游戏少见地采用了全3D的表现方式，再加上美艳动人的格斗美少女主人公，倒也颇吸引了不少玩家的目光。可惜当大家实际玩过之后才发现，游戏的素质实在是很一般。不但流程超短、要素单调，而且对原作进行了大幅删减，游戏画面也仅相当于PS2初期水平。有玩家耐着性子打穿了这款游戏，满以为会有精彩的通关动画，没想到最后仅仅以一段STAFF了事。

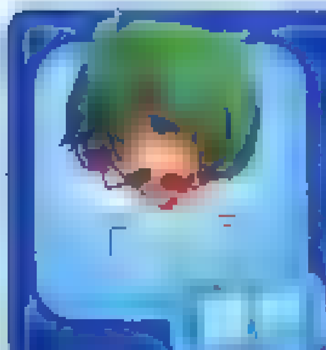


不过这STAFF也不乏值得研究的东西。仔细一数，如果除掉声优、营销、宣传、特别感谢等方面的相关人士，单就制作游戏本身而言的话，这个游戏的制作人员居然只有20个人。20个人的"强大"阵容，大概只相当于D3的"SIMPLE系列"，这其中还包括了一些挂名人士。为何本作系出名门却如此不肖，答案已经显而易见了。所以有玩家戏称，当版权多到令人发指的NBGI遇到闲得发慌的DREAM FACTORY时，《格斗美神武龙》便在一瞬间诞生了！

记得头一次打穿红白机上的名作《希特勒复活》时，被通关后出现的STAFF给震惊了：这么好玩的游戏，制作成员居然不到十个人，实在是太令人佩服了！时过境迁，现在的游戏制作起来比当年复杂多了，但销量和游戏性却有不增反降之势，这是一个令人尴尬的事实。


▲尽管游戏不怎么样，不可否认这张宣传画所勾勒出的性感曲线还是相当诱人的。

新发现的游戏收藏家



自以为是逢游戏必收的阔少玩家们，来看看这里：

近期日本某著名游戏杂志中刊载了一篇对一名叫做"酒缶"游戏收藏家的访谈。据估算，此人为收藏游戏共花费了近4200万日元（约合人民币294万元）。该收藏家在其博客中宣布，到2006年8月5日为止，他所收藏的游戏软件数量已经突破10000套。其中，N64平台和NGP（NEOGEO POCKET）平台上的所有游戏已全部收入囊中，同时收藏PS游戏2000套以上，FC、SFC游戏各1000套以上。

其具体收藏游戏数量如下，大家一比较自然就目瞪口呆了。

FC(含DISK)	1239套 1252套	DC	386套/495套
SG1000	45套/70套	PS2	439套/2257套
MARK3	75套/83套	NGC	113套/273套
MD(含MEGA-CD/32X)	461套/551套	Xbox	119套/221套
SFC	1184套/1442套	X360	2套/41套
PCE	555套/663套	GB(含GBC)	980套/1250套
PC-FX	39套/61套	GBA	282套/781套
NEO·GEO	15套/117套	NDS	49套/240套
NEO·GEO CD	58套/97套	GG	159套/195套
VIRTUAL BOY	16套/19套	NGP(含NPGC)	82套/82套
3DO	211套/214套	WS(含WSC)	195套/197套
SS	940套/1042套	PSP	7套/226套
PS	2092套/3240套	其他的非卖品等	少量
N64(含64DD)	207套/207套		

注：发售数量由该玩家自己统计

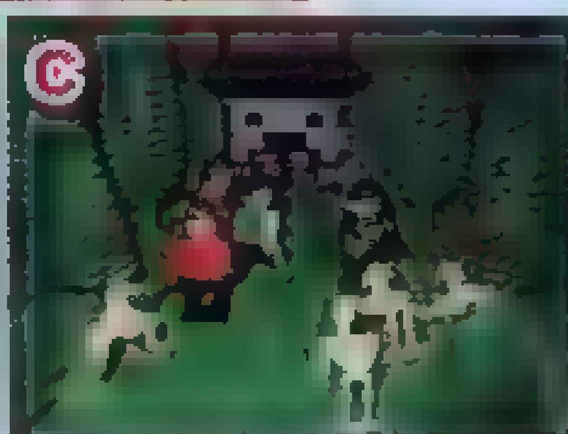
当乐高玩具遇上《生化危机》

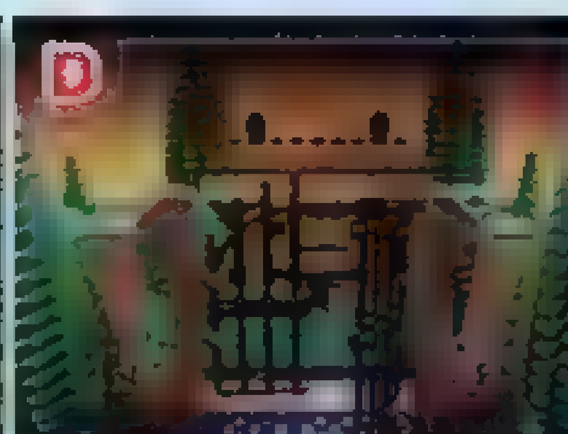


Lucas Arts的《乐高星球大战》(《Lego STAR WARS》全平台)自推出以来在欧美地区获奖无数，除了"星球大战"这块金字招牌之外，由乐高公司（Lego）设计的那些憨态可掬的方块小人同样也是功不可没。前阵子乐高公司又推出了《生化危机》系列的乐高人物。由此可见"《生化》系列"在海外拥有多么高的人气。这下，全世界的乐高玩具+《生化危机》FANS们有了一展身手的机会！就让我们来看看他们用乐高积木精心搭建的游戏场景吧！



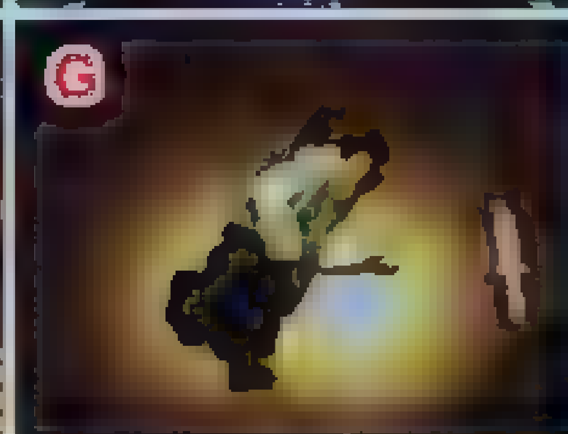
















▲乐高版生化大堂可以用"真多边形"来形容。

A 左边是R.P.D.制服版里昂，右边是拿着大猎枪的特工版里昂。

B ALPHA小队的四人组，左起：威斯克、吉尔、克里斯、巴瑞。

C 这是在别墅外被丧尸犬袭击的一幕被乐高重现啦。

D 恶灵古堡大门特写，一切故事由这里开始，让我们每个人都难以忘记。

E 吉尔与巴瑞在餐厅遇到了丧尸的袭击，与PS版对比一看，居然连镜头的角度都是一样的。

F 这是克里斯第一次遇到丧尸的地方，注意看左边倒下的尸体居然也是身首异处的……

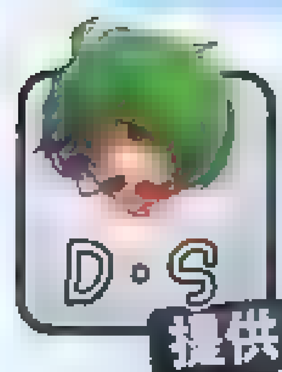
G ……看这光线，这动作，不用问，GAMEOVER了。

豆知识

关于乐高(Lego)

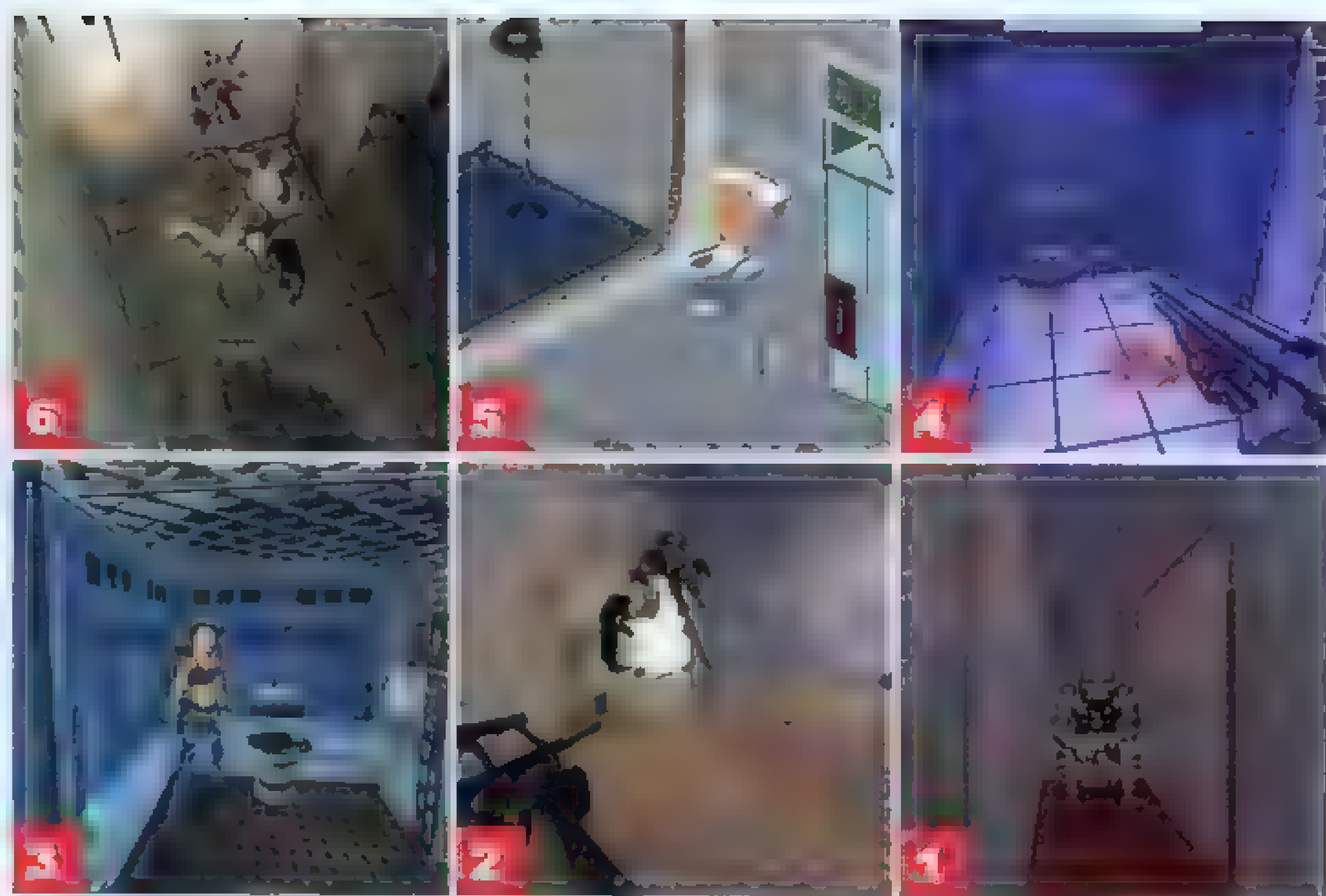
1932年，丹麦木匠奥尔·科克·克里斯蒂安森发明了一种可以互相……

……"lego"在拉丁语中的意思是"拼在一起"。乐高玩具的最大特点就在于可以让玩家任意发挥自己天马行空的想像力，利用手中……



日前，美国的男性杂志《MAXIM》发表了一份游戏中的“WC TOP 12”排行榜，涵盖的游戏大多为PC上的著名游戏系列，不过我们并不知道该杂志具体是以什么标准来进行排名的，只能通过该杂志为每个厕所在“清洁度(Cleanliness factor)”和“真实度(Realism factor)”上打出的评分进行YY……

游戏中的五谷轮回之所



第12名 掠食 Prey

清洁度 ☆
真实度 ★★★★★★★★★★

作为2006年新出炉的作品，其强大的3D引擎展现出的场景栩栩如生，真实度满分实属名至实归，不过卫生环境嘛。

第11名 鬼屋魔影 Alone in the Dark

清洁度 ★★★★★★★★★★
真实度 ☆

恐怖游戏史上最干净的厕所之一，拜当年有限的硬件机能所赐，这个场景内没有任何多余的东西——包括多边形。

第10名 半条命 Half-Life

清洁度 ★★★★★★★★
真实度 ★★★★

对于四散逃窜的研究员而言，厕所是最好的庇护所之一。

第9名 马克斯·佩恩 Max Payne

清洁度 ★★★★★★★
真实度 ★★★★★★

为什么这个场景让我想起了《真实的谎言》里那个蹲在单间里看报纸的老头……

第8名 农夫也疯狂 Redneck Rampage

清洁度 ★
真实度 ★★★★★★

多么富有乡土气息的卫生间啊……哦，对不起，确切地说应该叫“茅房”才对。



第7名 毁灭战士 Doom

清洁度 ★★★★★★★★
真实度 ★★★

是的，你没有看错，这是马桶，不是罗丹的又一件大理石雕塑……

第6名 杀手 契约 Hitman Contracts

清洁度 ★★★★★★★★★
真实度 ★★★★★★★★

……这种厕所的清洁度也能打9分？真的严重怀疑欧美人的审美品位。

第5名 模拟人生 The Sims

清洁度 ★★★★★★★★★★
真实度 ★★★★★★★

卫生间与客厅之间的墙是在装修中被敲掉了么？

第4名 网络奇兵2 System Shock 2

清洁度 ★★
真实度 ★★★★★

总分最低的一间厕所，美工在设计上还要多下工夫才行，现在这样子看起来像是反省房。

第3名 古墓丽影2 Tomb Raider 2

清洁度 ★★★★★★★★★★
真实度 ★★★★★★★★

如此照片也能搞到，看来现在狗仔队们的偷拍功夫还真是颇为了得……

第2名 反恐精英 Counter-Strike

清洁度 ★★★★★★★
真实度 ★★★★★★

居然在厕所被干掉了，简直是恐怖分子的耻辱。

第1名 毁灭公爵3D Duke Nukem 3D

清洁度 ★★★★★
真实度 ★★★★

这是《毁灭公爵3D》很著名的一个场景——恶魔的厕所。

特别附送 生化危机4 Biohazard4

清洁度 ☆
真实度 ★★★★★★★★★

位于村长别墅一楼，调查马桶后，里昂会掩鼻骂出一句脏话，而艾达则会很斯文地说这些村民根本没有卫生观念。

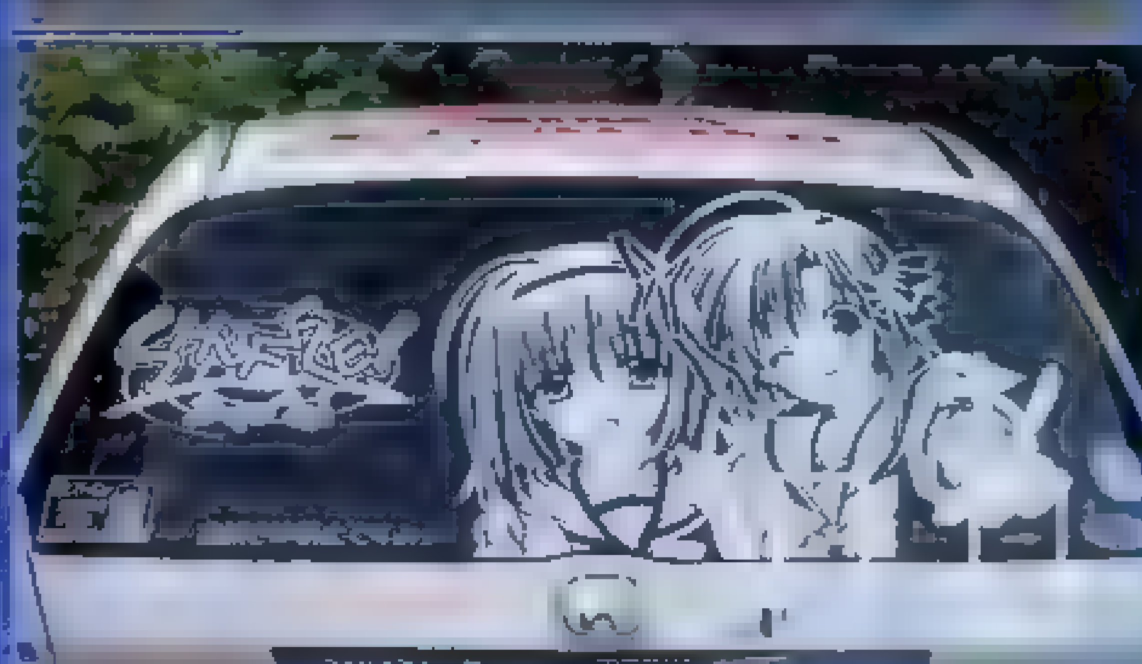


宅风车体绘

作为喜爱游戏、动漫的玩家来说，将自己喜欢的角色设置为电脑桌面或是在墙壁张贴海报，类似这样的事情都是司空见惯的，而在日本，像这位仁兄一样自作贴纸装饰爱车的也不在少数。

相信有些读者一眼就看出了贴纸的题材是Navel的《SHUFFLE!》，虽然图案的线条看上去有些简陋，但通过车主的精心布置，红色的线条与白色的车体非常自然地结合在了一起。除此之外，一些细节上的修饰也从侧面体现了车主对作品的喜爱，尤其是对油箱盖的装饰，熟悉原作的读者一定都能心领神会。





既然体验了宅风车体绘，下面就再为大家献上一些，看看能够认出多少。








纱迦 提供

最强女性声优阵容在此集结！

如果您是一位地道的女性声优控，就一定不能错过8月24日发售的PS2游戏《摔角天使 生存者》。因为此作的声优阵容之强大，实已到了令人发指的地步。本作最早是在SFC上推出的，在日本还算一款不大不小的名作。

游戏中玩家要扮演一位女子摔角社的社长，将自己的公司变成日本最强。游戏中有超过一百名的美少女等着你去招聘，而为她们配音的声优可谓群星璨烂。仅在特别企划《超级女声》中登场的有十位：川上とも子、水树奈奈、川澄绫子、小林沙苗、桑岛法子、丰口惠美、根谷美智子、冬马由美、田中敦子、进藤尚美。很多仅活跃在动画领域、游戏中难得一闻的女声优也包括其中，如：能登麻美子、雪野五月、中原麻衣、广桥凉、泽城みゆき等。由于没有井上喜久子、林原惠美这种前辈级声优加盟，所以此作还称不上是史上最强，但作为一款美少女游戏来说已经足以留名了！




雨落 提供

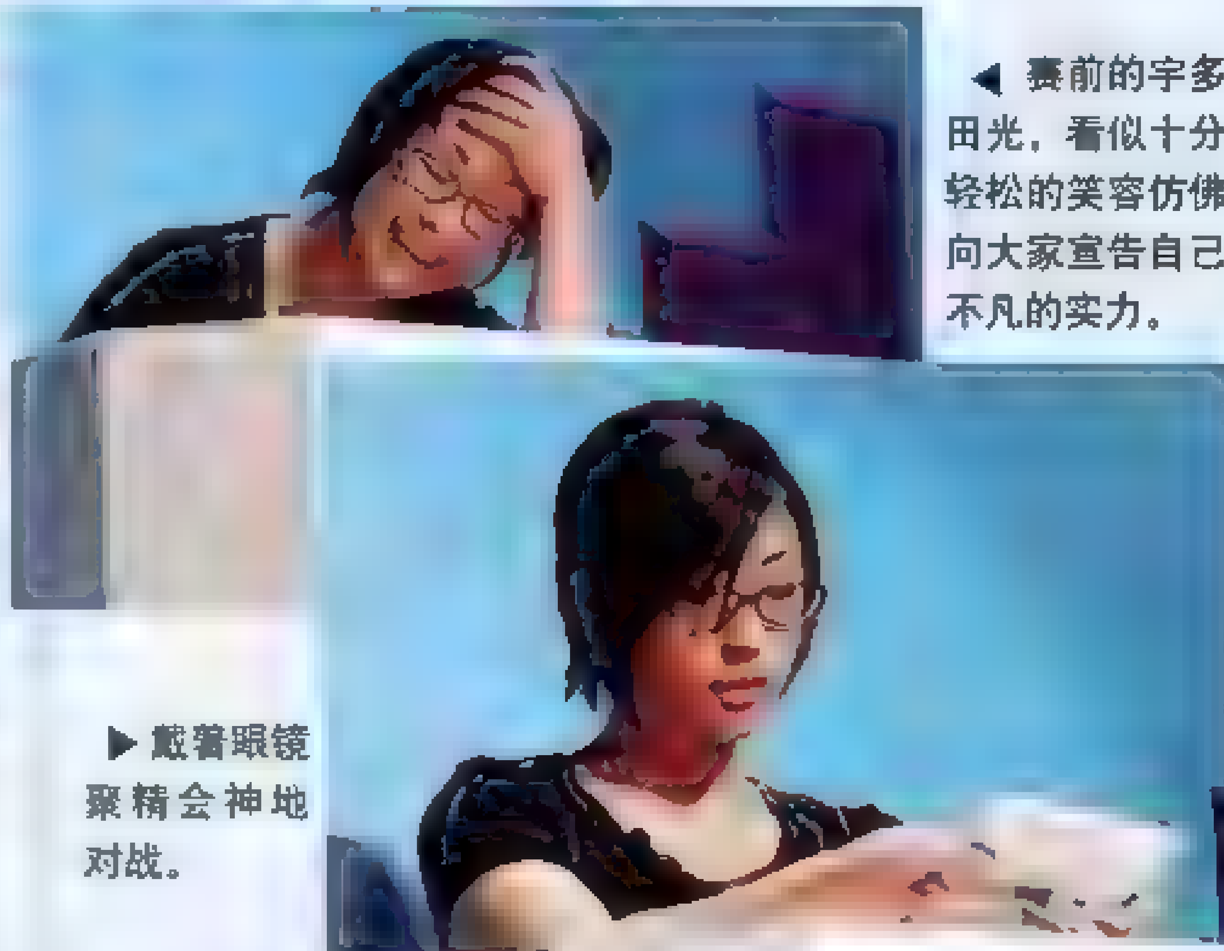
俄罗斯方块姬：宇多田光

俄罗斯方块号称是世界上最悲惨的游戏：整个世界都不存在了，只剩下方块一直往下落，落到地面然后消失，消失之后继续落，如此反复，永无片刻宁静……但是就是这样一个悲惨的游戏，却在全世界得到了广泛地普及发展，上到七八十岁的老人，下到十几岁的小孩，几乎都经历过俄罗斯方块的熏陶培养，少有例外。不管什么时候，掏出游戏机来，都有人十分开心的说："我以前玩俄罗斯方块玩的很好喔。"——就在这广大人民中，隐藏着无数的达人和高手，不出手则已，一出手惊人，而日本著名歌姬宇多田光，就也是这诸多高手达人中的一员。

宇多田光从5岁起就开始玩GB版的《俄罗斯方块》，不过可惜和专业棋手不同，没有专业俄罗斯方块手，于是她毅然成为了专业演艺圈人士，但是仍然坚定不移将自己童年的爱好标注在履历和个人简介上："宇多田光，特长俄罗斯方块"。（这么说起来，我们大家也可以填特长RPG、特长ACT、特长吃饭、特长睡觉……）而且还屡屡在综艺节目展现自己高超的技巧，被称为日本演艺圈中数一数二的俄罗斯方块高手。可惜长久以来我们对这项特技一直只闻其声未见其面，好在最近举办的一个名为"和宇多田光对战俄罗斯方块"的活动中，终于可以一睹其传说中的特长。

在这个活动中，和宇多田光比赛的都是通过抽选选出的任天堂俱乐部会员，（广大国内的歌迷和玩家就不要幻想了）累计人数共达到30名，妄想以疲劳战法消耗宇多田光的体力，其后《俄罗斯方块DS》开发团队的数名高手也参与战局，更和30名玩家中选出的3名最强玩家轮番进攻，攻势如潮，丝毫没有怜香惜玉之心，让人不免为宇多田光一阵担心，但是事实证明这一切安排都是毫无用处的，最终宇多田光以26比4的大差距比分击退对手，使众人羞愧落败而去，完美地展现了自己作为俄罗斯方块姬的高超实力。

事实上大多数人在这之前对所谓的"宇多田光很擅长俄罗斯方块"可能还抱有一丝怀疑的想法，但是在经过这一次比赛之后，相信没有人会再认为宇多田光的实力只不过是被人云亦云的夸大了而已吧。


◀赛前的宇多田光，看似十分轻松的笑容仿佛向大家宣告自己不凡的实力。

▶戴着眼镜聚精会神地对战。

北通瞬风方向盘 BTP-3268

瞬风方向盘共有七大特点

1 流线外形：产品采用流线外形，银黑搭配充满时尚气息。橡胶防滑握把，手感比较柔和。

2 双换档共存：集换档拉杆和F1式换档拨片于一身，适应不同消费者的需求。换档拉杆适合体验激烈的越野赛车游戏，如游戏中一般类型路面或城市赛道。F1式换档拨片更受速度狂人的喜爱，如在游戏中体验F1方程式专业赛道。

3 超小虚位：中间虚位是最影响赛车操控的一个因素。由于制造工艺的改进，瞬风方向盘的中间虚位得到了缩小，在很大程度上提高了操作灵敏度。

4 C形固定夹：买方向盘为的就是体验更真实的疾速驾驶，因为怕方向盘掉下来而蹑手蹑脚显然不是一个车手希望看到的。有了C形固定夹就可以解决这个问题。

5 底部软胶吸盘：有了C形固定夹还要吸盘干吗？当然有原因啦！有的桌面太厚，不适合C形夹的安装，有了吸盘就可以照样使用了。另外C形夹一般都会上得比较紧，加上游戏过程中的碰撞，容易压坏桌面，而有了软胶吸盘则起到了保护桌面的作用，这就是大家都在提倡的人性化。不过如果玩家太激动，也会使方向盘产生松动哦。

6 折叠式脚踏板：脚踏板不用的时候放在地上挺碍事的，占空间又大，"瞬风"的折叠式脚踏板轻便易收藏，接头采用类似电话线用的那种水晶头，连接方便、牢固。

7 摇杆式动作键：摇杆式按键有着独到的特点，摇杆用力、微动触发，即使长时间使用也不会手指酸痛，游戏更轻松了。

北通瞬风方向盘

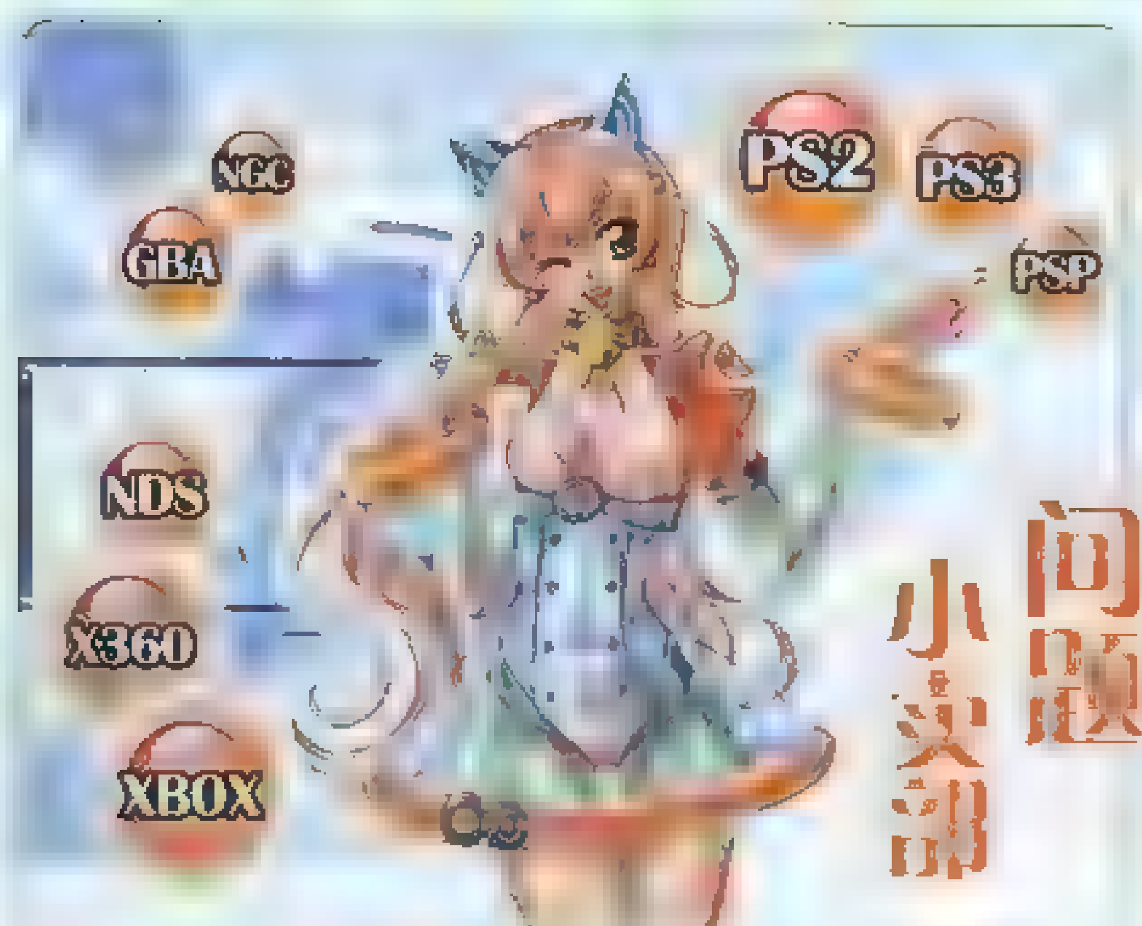
型号：BTP-3268
零售价：288元
上市时间：2006年8月中旬
质保：一月保换、半年免费保修

产品规格

2轴10按键。
盘面大小26公分。
附送C形固定夹，使用起来更加稳固。
前3后4共7个吸盘，无法使用C形夹的桌面照样可以用吸盘固定。
内置震动电机，可表现细腻的震动效果。
同时具备两个"F1式"侧翼排挡。
"右拨式"换档杆。
采用原生铜质线材，附带保护磁环，2米线长，在保证信号传递稳定的同时给予用户充足的使用距离。







新主持人参上

由于胜负师已经开始为美好的未来打拼，所以从本期开始，晴天就要代替分身乏术的他为大家主持“问题小卖部”了，初来乍道还请各位看官多多关照。如果您有关于游戏和硬件的问题，可以通过信件和Email的形式踊跃地提交，晴天一定竭尽所能为大家解答；如果你有关于问题小卖部好的建议，也希望大家不吝赐教，让我们一起不断完善这个栏目。

硬件 Hardware

各位小编你们好，我有一个非常重要的问题，请一定要解答。最近入手了NDS，用SC卡玩游戏，但我发现不管是NDS游戏还是GBA游戏都要有两个文件：一个游戏文件、一个“.sav”文件。如果没有“.sav”文件游戏就不能运行，这是什么原因呢？网上下载的都没有“.sav”文件。[唐山 刘杰]

网上下载的NDS或GBA游戏并非拷贝到烧录卡中就可以直接运行的。因为SC卡分为CF和SD两个版本，所以你需要事先准备好对应的“SC转换软件”（网上搜索就可以找到），一直按“下一步”就可以轻松完成软件的安装，之后运行程序，点击其中“Option”并选择Chinese(S)，就可以将软件转换为简体中文的界面。依次点击“游戏列表”和“增加”，就会出现游戏选择窗口（可选择多个，如果是压缩包，一定要删除游戏ROM以外的其他文件，不然有可能会遇到转换错误的情况），再选择需要转换的游戏并“打开”，最后点击“输出”等待一段时间就算大功告成了。在转换后的输出目录里找到新生成的“.dsq”和“.sav”文件，把它们拷贝到你的SD卡中就可以正常游戏了。如果你需要备份记录的话，只需要要将“.sav”文件备份就可以了。

各位小编好，我购买PS2已有将近两年了，一直没有清洗过光头，最近我买了一个“DVD清洗碟”，不知道它能够清洗PS2的光头吗？效果如何呢？一般PS2要多久时间就需要清洗一次呢？[江苏 孟文浩]

如果你天天都使用PS2的话，建议在1个月左右就对光头进行一次清洗，因为随着风扇的转动，许多细小的灰尘就会被吸入PS2中，久而久之就会对光头读取数据造成一定的影响。由于市面上众多的“DVD清洗碟”质量参差不齐，所以实际清洗光头的效果也很难分辨出来，你可以送到专业的电玩店进行光头的清洗，这样的效果肯定会比使用“DVD清洗碟”好很多。

胜负师，有几个问题请您务必要帮我解答啊。①我家最近新购入了一台三星的HDTV，可我看电视时丝毫不觉得高清，甚至效果还不如我家以前那台旧电视，屏幕上还有斑纹。而且我在“读编往来”中看到，貌似你们编辑部的电视换成数字电视后，只能收到几个台，而我家电视却什么台都能看到，请问是怎么回事呢？②我用PS2玩游戏时画面明显比以前模糊，我向附近的游戏店咨询，BOSS则告诉我是分量线的问题，难道真的是这样吗？③最近用模拟器玩GBA上的《最终幻想战略版》，其中有些任务需要派人解决，这样任务的成败是随机决定的吗？我在选择人物时，有些人失落地跪下、有些人很一般地走着、有些人又蹦又跳，这些动作是否代表了完成任务的成功率呢？[Noname]

①HDTV所能达到的高清效果和电视所输入的信号是有直接联系的，你所说的情况应该和你当地的闭路电视信号还无法达到高清电视的标准有关。而编辑部所安装的数字电视则是指将“模拟电视信号”转换为“数字电视信号”播送的电视节目，因此需要专业的设备接收才能看到，可怜的D·S就是错过了免费安装接收设备的优惠期才变成只能看几个电视台的窘境。②如果排除掉电视本身问题的话，建议你在PS2的系统设置中将“Component Video Out”一项更改为“Y Cb/Pb Cr/Pr”再进行尝试。另外还要提醒你注意的是，目前某些PS2的游戏即使使用分量线也无法达成HDTV的输入信号标准，也有可能出现你所说的情况。③他们的动作的确与成功率有关，失落地跪下代表完全无法胜任这个任务，一般地走着代表有可能会成功，高兴的跳跃则代表一定会成功，祝你早日完成所有的任务。

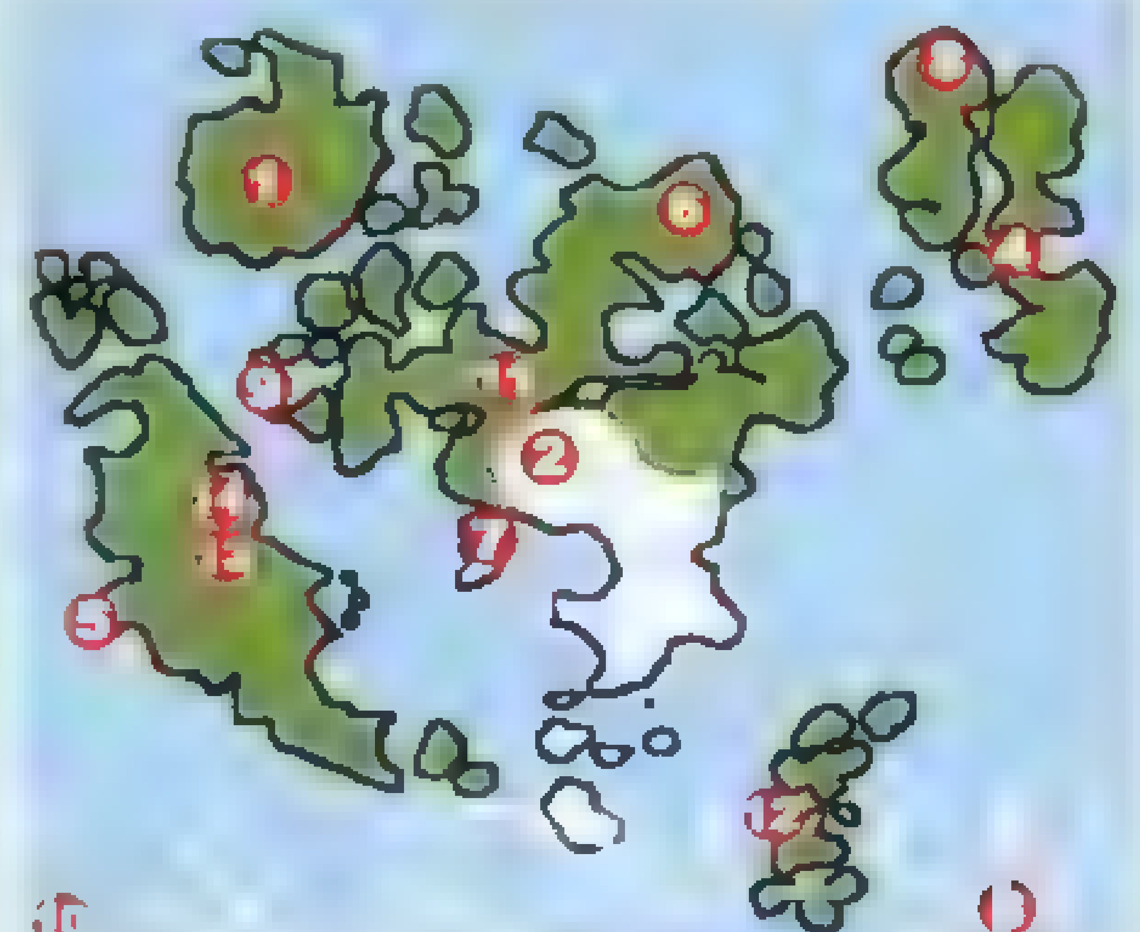
游戏 Games

各位努力工作的小编们，我是一个生化狂，但在《生化危机4》中我遇到了几个解不开的问题，希望你们能够伸出援助之手。①里昂篇Easy难度下，攻略上的几个地方我都没有进去，分别是：“城堡花园”和“时钟塔”，另外，在城主之间我只遇到一个“盲眼铁爪”，我打了很多次，结果都是一样的，这种情况正常吗？②在对付超级宿主的时候，如果不用“红外线瞄准镜”而用“霰弹枪”狂喷，是否也可以战胜呢？[大连 范强]

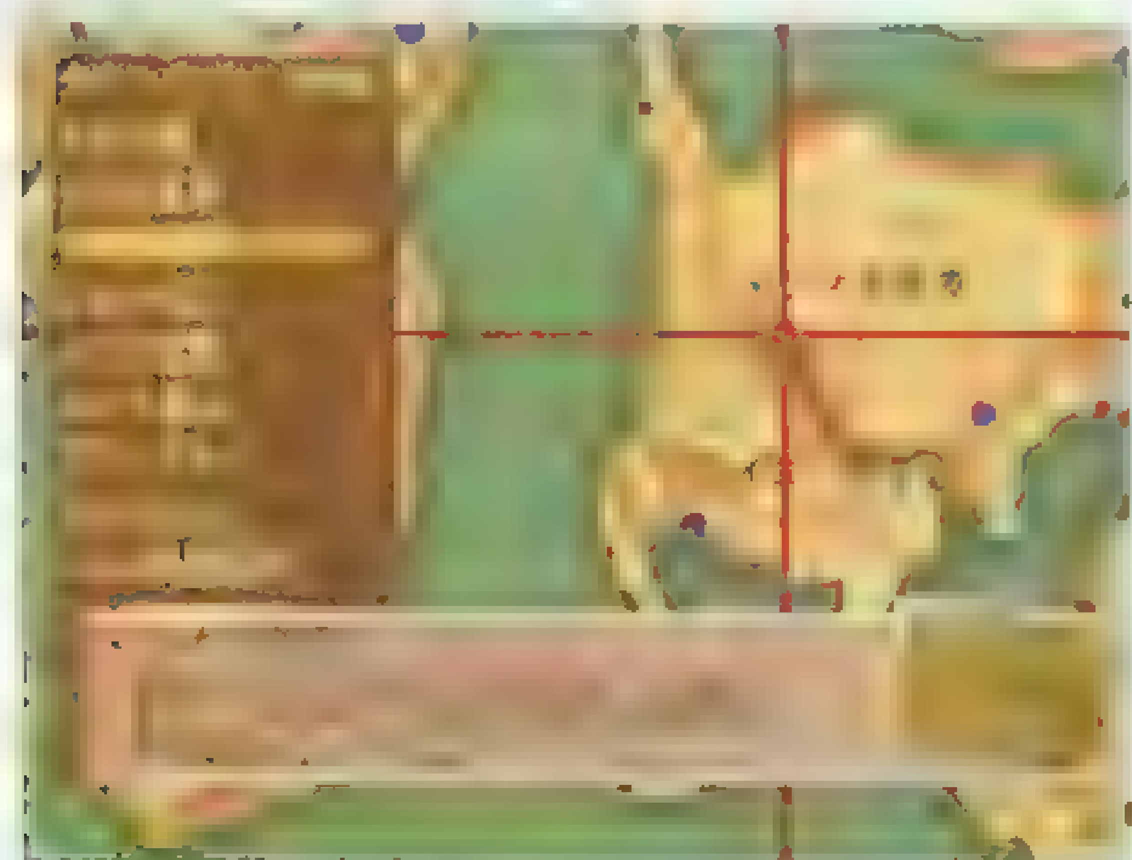
①这种情况和你所选择的难度有关，在简单难度下这些地点都是无法进入的。②对付超级宿主的确可以使用“霰弹枪”，不过前提是要有足够的弹药支持。

胜负师你好，我是一名“《传说》系列”的超级FANS，这里有许多在游戏中遇到的难题，希望能够得到你的帮助。①《宿命传说2》中，15个“不吉之证”的收集地点在哪呢？②传说中《宿命传说2》中有一个“换称号BUG”，到底是什么？③黄金种子怎样才能种出高级的道具？我每次不是种出牛奶就是种子枯死，极度郁闷。④《深渊传说》中，ケテルブルク房顶上的宝箱怎么才能获得？⑤エリアミティ第三次物资补给，那个メイス是什么东西？我都已经三周目了，可收集图鉴里还是没有那个物品，它的取得方法是什么？⑥ナム孤岛的控制室里怎样才能观看到CG和ENDING？我在之前的二周目时没有遇到“漆黑之键”的事件，是不是和它有什么关系呢？⑦《仙乐传说》中，クラトス在最终决战时怎样加入？⑧怎样收得元素精灵マクスウェル？它到底在什么地方呢？⑨コリン在成为心之精灵ヴェリウス后还可以收得吗？[北京 贺茗]

①关于不吉之证的收集地点，你可以参考下面地图上的标示寻找，当收集齐所有的不吉之证后就可以进入本作的隐藏迷宫了。②你所提到的“换称号BUG”其实就是装备不同的称号进行升级以获得不同的能力加成，而最后的结果则是把每个角色的能力练到满值，不过不同角色能力所能达到的上限是不一样的，当某个能力不再成长时就要考虑更换新的称号了。③要想使用黄金种子获得高级道具，就需要依次使用白、青、黄三种肥料来给种子施肥，除了种下种子时要立即施肥之外，之后每隔10分钟就需要给种子施一次肥，这样才能经过“成长”和“结果”的阶段，如果果实成熟15分钟内不收获的话，种子也会枯死，一定要注意。④在ケテルブルク北边会看到一群打雪仗的孩子，使用ミュウアタック攻击场景中的“造雪机”，当看到一个大雪球飞出去之后，就可以拿到宝箱了。⑤メイス是杖类武器，在セントビナー的武器·防具屋“万屋迁都”可以购买，如果实在买不到的话，也可以去ディン的店里制作获得。⑥这里的确是因为你没有发生“漆黑之键”事件的缘故，要发生该事件，需要在缔结和平条约之后，先不要往下发展剧情，而是返回グランコクマ王宫，这样在途中就会遭遇被山贼袭击的马戏团“暗黑之梦”，当所有剧情结束后就会得到贵重物品“漆黑之键”了。⑦要让クラトス在最终决战时加入，必须保证他与主人公的好感度最高，因此在游戏进行的过程中，一但遇到与其相关的选项就要格外的谨慎，多选择讨好他的项目吧。⑧元素精灵マクスウェル需要在テセアラ的空中都市エグザイア才能够收得，进入后先让不参加战斗的同伴装备上アクアマリン、オパール、ガーネット、ルビー这四件饰品，然后依次按右、上、左、下、左的顺序切换场景就会见到它了。⑨非常遗憾地告诉你，コリン在成为心之精灵后就不可能再加入了，不过和她有关的事件仍然可以看到。


▲第15个需要在“神之卵”中才能获得。

UCG的各位小编好，下面有几个需要解答的问题。①《深渊传说》中攻略第45部分的最后一句“之后从メジオラ高原下的ニルニ川以船的形态进入高原”，那“ニルニ川”到底在哪啊？其中提到的船又在什么地方？自从有了飞空艇，我的视线里就再也没了船，而且我也去“奇机关都市的研究所”找人对话发展了剧情，可船怎么没有出现呢？②《宿命传说2》在“猎人村”前面的洼地里会得到“黑珍珠”，到底有什么用呢？[长沙 向旭东]



▲ニルニ川大概就在图中所标示的位置。

①其实在飞空艇飞行中按×键将其降落到水面上就是船了，你所说的“ニルニ川”就在メジオラ高原的旁边，你可以打开菜单之后在下方的place处查看到当前所处的位置。②游戏中的不吉之证一共分为“黑珍珠”、“黑珊瑚”、“黑钻石”三类，每个类别都有5个，总共15个，你说指的“黑珍珠”就是其中之一。

胜负师你好，有几个关于《怪物猎人2》的问题向你请教。①酒场第三次改造需要一份名为“シモフリトマト”材料可以从哪里得到呢？②船场第一次改造需要的“メインマスト”从那里获得呢？③狩猎得到的武器能否改造，需要满足什么条件？[烟台 林]

①“シモフリトマト”可以在火山的第2区域采集获得。②“メインマスト”需要使用“桃毛兽の毛”和“大きな骨”调合获得，它们可以分别在沙漠出没的“ババコンガ”和“ドスファンゴ”身上通过剥取获得。③理论上游戏中所有能够使用的武器都是可以进行改造的，只要当武器的能力达到某个阶段的数值上限时就可以进行改造，当然这个过程需要一定的金钱和特定的材料。

本人有几个问题想请教小邪。①《深渊传说》中战斗时如何切换操作的角色呢？②为什么当杰德第一次加入后，一般战斗的三人中我总有一个人操作不了呢？③战斗时怪物头上显示1P，2P是什么含义呢？[浙江 胡青涵]

①在战斗中按下△键打开指令菜单，然后再按下START键就可以切换角色了。②杰德第一次加入后是不受玩家控制的，毕竟他可是有45级啊……③你所说的现象只会在开启了“多人战斗”的情况下才会出现，1P代表1P的攻击目标，2P则代表2P的攻击目标。如果要转换为正常模式的话，只需要在“技·术”菜单下把操作模式更改为“オート”就可以了。

胜负师，我有两个关于《影之心 新世界》的问题。①五重塔中几个猫的照片该如何取得呢？②怪物图鉴中，75号怪物到底在哪里才能遇见呢？[上海 谭圣初]

①当游戏后期进入“门”之后返回地面，再次前往アーカム大学与左侧研究室里的教授对话后会增加两个新的“陷阱之战”，在“卒业论文课题！”中就会遭遇到六只猫中的三只，虽然战斗没有什么特殊限制，但是敌人的能力却非同小可，建议等级50以上并装备防御“リング”异常状态的饰品出战，多利用高HITS数的技能进行连携，争取在一回合之内解决掉敌人。完成新的“陷阱之战”后就会出现最后的“希少异闻录课题”，其中就可遭遇最后的三只猫，多使用主角的特殊能力一次性给所有的敌人照相，这样才能争取到更多攻击的机会。②同样在“希少异闻录课题”中就会遇见你所说的第75号怪物。



阳光教室 成语的用法

成语是我国文字语言中的一块瑰宝，虽然只有短短的四个字，但其中却能蕴涵深刻的寓意。大家在写文章的时候都会用到成语。不过呢，因为成语的出处比较复杂，又不能看字会意，所以有些时候大家在使用成语的时候往往会产生一些偏颇。

举个简单的例子，“美轮美奂”一词的意思是形容房屋高大华丽，典故出自《礼记·檀弓下》：“晋献文子成室，晋大夫发焉。张老曰：‘美哉轮焉，美哉奂焉。’”但很多人在写作的时候却往往把美轮美奂用在形容游戏画面上，这样就属于张冠李戴了。另一个成语“差强人意”也很容易用错，其实这个成语的意思是“勉强还能让人满意”，如在明清小说《二十年目睹之怪现状》中吴趼人写到“我得了这一封信，似乎还差强人意”，它的意思是“我最后收到了一封信，对于这个结果我勉强满意”，并不是大家通常所认为的让人十分失望、很差的意思，所以对于让自己很失望的作品，大家是千万不能使用“差强人意”这个成语的！

当然，这里限于篇幅原因不能把容易用错的成语全部归纳一遍，只是希望大家以后在使用成语的时候能先理解它们所表达的意思，再将其运用到自己的文章中。

阳光之星 迁徙的鱼

炎炎暑假是莘莘学子休养生息的时间，也是众多游戏FANS大展拳脚的时候，在这段时间里阳光育成计划的成员们自然没有闲着，近几期的杂志上频繁出现他们的身影。这里就为大家介绍一下其中表现十分出色的一位学员——迁徙的鱼。

常用ID	迁徙的鱼
玩龄	12年左右
喜欢和擅长的游戏	杂食性动物，擅长RPG和ACT类的游戏，最爱的还是“《WE》系列”
参与制作的游戏	《超龙珠Z》、《恐怖夜惊魂X3 三日月岛事件之真相》

开始尝试制作攻略是去年一个偶然的机会，从抱着杂志看攻略向制作攻略转型，刚开始确实是摸不着头脑，但渐渐的自己也从中摸索出一些经验。其一就是要细心擅于总结，刚开始一款新的游戏时留意游戏中的相关提示信息以便迅速掌握游戏的主要系统；手旁准备一支笔和一张纸，随时把打到的隐藏要素或觉得的可疑的地方记录下来在最后写研究的时候能带来不小的便利。最喜欢“《WE》系列”，觉得游戏最大的快乐在于交流，周末叫上几个朋友对战几把《WE》已经成为高中时到现在固定节目。虽然现在哥们们都忙，可是一有时间还是会聚在一起踢上两把，侃侃球赛、聊聊大家的近况，笑骂随意。这不正是游戏应该带给我们的吗？

ACE飞行员 编辑手札

其实编辑也是千千万万游戏玩家中的一员，由于命运的安排鬼使神差般的就成为了一位游戏杂志的编辑。所以我们有义务利用相对丰富的资源为玩家描绘出一个真实的、动人的游戏世界。时刻站在玩家的立场上想问题是我工作的一个准则，敏锐地洞察游戏界的各种变化，能够准确的提炼出里面的精华也是一个编辑必须的素质。人无完人，编辑个人的能力是有限的，如今的游戏类型千奇百怪，自然而然的每位编辑就有了自己热爱、擅长的游戏类型。有时或多或少的会将个人爱好与情感带入到工作中，但对于自己不太热衷的游戏也必须有个起码的了解和感知，只有不断接纳各种新的游戏讯息才能使自己拥有比较准确的判断力和话语权。能够很好与他人合作往往可以让一个策划更加的饱满、全面。总之，“态度决定一切”这句话在任何工作中都是适用的。



栏目主持：十六夜

模型地带

表达对某些事物的爱可以有很多种，下面将介绍的就是将幻想中的事物转化为现实的实例。每年举办两届的WONDER FESTIVAL是所有模型爱好者的盛会，在这里不仅能够看到众多达人充满想像力的创造，更能通过这些造型各异的作品感受到“创造”的真正含义。本次十六夜为大家带来了WF2006夏的现场报道，希望通过这两页让大家能够感受到空想具现化的伟大。

凌波丽 初号机版

新世纪福音战士



每一届WF都会诞生出一些明星般耀眼的作品。她们或许妖娆妩媚，或许动感十足，或许细致入微，或许乖张不羁。正是这些与众不同的气息，吸引、感染着每一个有幸目睹到其芳容的人。本次向大家介绍的，正是这样一款作品。这款由日本顶尖模型制造厂Volks最新推出的手办，刚在WF的会场上出现便马上成为了整个业界的话题作。

Volks作为日本顶尖级别的厂商，其最著名的还是要数人偶系列——让全世界FANS深陷其中的“SD（Super Doll）娃娃系列”可以说是收藏者的极品。在这款初号机版凌波丽的身上同样也能找到相似的影子。与原设定略有不同的脸颊圆润且充满质感，无机质的表情配以神秘的红色瞳孔，凌波的唯美得到了最直接的体现，裸露着的右臂，纤细柔美的造型配合树脂所特有的浅色，让人仿佛感到了生命的存在。





如果将整件作品分为上下两个部份，那么上半部分的魅力在于原型师对于角色的理解、突破传统的表现形式以及高素质的表现能力。而下半部分的过人之处则是对原作理念的自我阐述。人与机械的结合体——对于《EVA》来说，探讨生命与机械的差异和共性是永远的主题——而这也是原型师选择用“生体铠甲”的概念来表现我们所熟悉的初号机。其实将机体与角色相融合的做法我们已经见到过不少（最有名的就是WF2006冬展出的那款全装甲可卸的贰号机版明日香），但作品中机械的“依附感”实在是太强了。“凌波＝初号机”，这一理念被作品体现得淋漓尽致：巧妙地连接在背后的外接电源，像外壳一样剥开的胸甲以及从腿部引出的导管——肉体与机械的不和谐被巧妙地揉合在了一起。正是这种充满矛盾、抵触甚至是相互否定的不和谐产生出了无与伦比的存在感，而这一点相信每一个看到这款作品的人都能够深深体会到。

绝对存在感的唯一体现！

WONDER FESTIVAL 2006 SUMMER 现场直击报道！

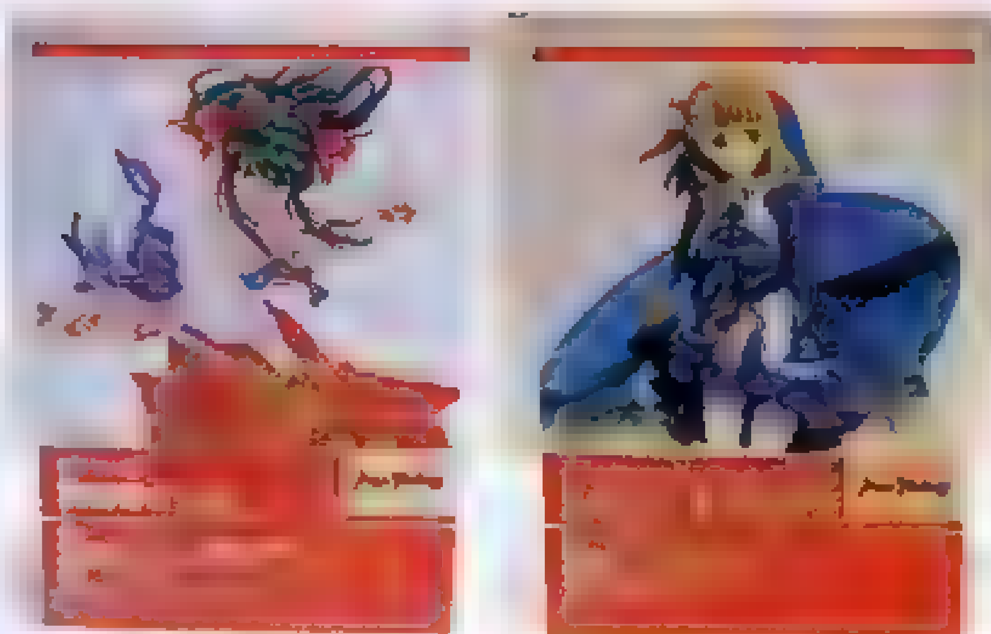
8月20号，模型界的盛会WONDER FESTIVAL 2006 SUMMER（简称"WF2006夏"）如期在东京国际展览馆举行。与上半年的WF2006冬相同，寿屋、海洋堂以及"铁三角"Maxfactory、GoodSmile和Alter仍然是本届展会的重点，尤其是近一段时期频繁推出高素质作品的"铁三角"，不仅带来了众多备受瞩目的9、10月新品的成品展示品，更是一口气公布了N多预计年底或明年年初发售的最新作品，让人怨念度大增。

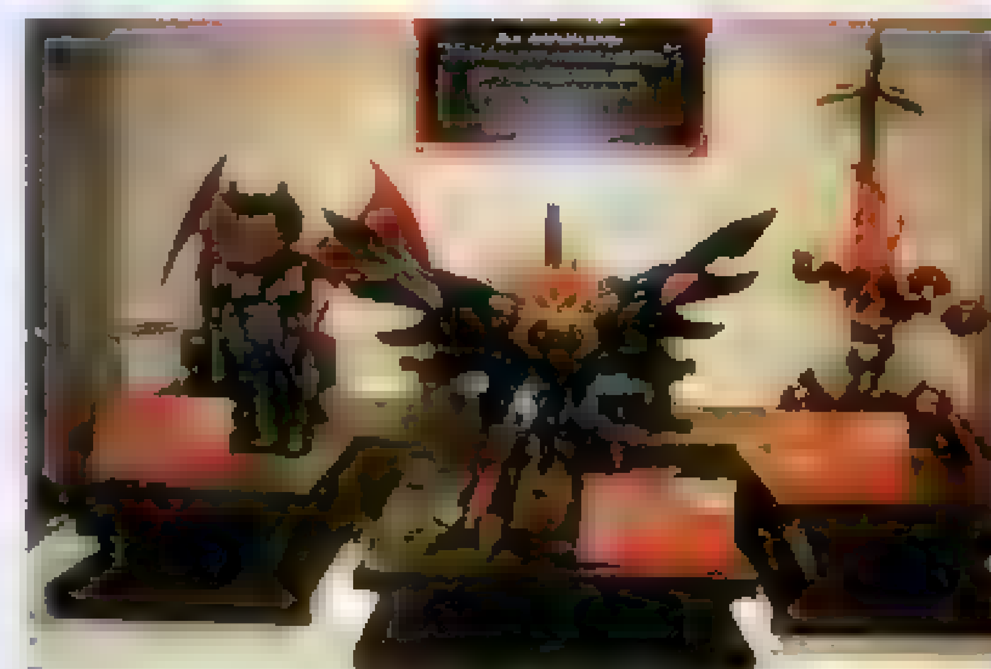
题材方面，虽然前一阵子4、7月新番的势头非常之猛，但本届WF上相应题材屈指可数，也就是《京宫》挣扎着占了一席之地。《Fate》、《蔷薇少女》以及万年妖怪《EVA》仍然是绝对的主题。与上一届不同的是本次展出作品的原创性有了明显的提升，这一点尤其体现在那些人气作品上。其实现如今的WF已经越来越商业化，毕竟作为主办方，海洋堂除了要兼顾交流与宣传外，更要借此创造更多的商机。不过我们还是可以欣慰地看到，"创造"这个词已经越来越深入人心了。

Maxfactory


▲魔宫步美（《魔法美少女》），预定11月发售。

做为"铁三角"的老大哥，本次Maxfactory并没有像上届WF那样带来太多令人兴奋的东西，倒是著名原型师MAX渡边（Maxfactory的创始人）改名为Magnum渡边成了最大的新闻。整个展区基本上是围绕着介绍刚刚推出的作品以及展示预定于9月～11月间发售的新品而布置的。其中最出人意料的就是公布了神宫寺樱（《樱大战》）以及由莉（《荒野兵器4》）的角色原画。虽然目前还没有原型展出，但对于十六夜来说Maxfactory的"《樱大战》女主角系列"一直是心中的痛，时隔这么久能够看到这一系列将要再次复出，真是让人感慨万千。




▲合金系列是Max的招牌之一，虽然价格不菲但仍然供不应求。

GoodSmile

与Maxfactory相比，GoodSmile本次可以说是厚道多了。除了在为已经发售的作品宣传造势之外更是公布了不少新品的原型。作为首个挑战真红（"《蔷薇少女》系列"）的厂商，这次展示原型的素质与完成度已经比第一次公布时要提高了很多，对于长发的表现以及服饰细节的制作都相当出色，只不过刘海的造型还需要继续修整。GoodSmile这次的最大怨念物就是售价高达17800日元的合金攻壳车（《攻壳机动队》），不仅忠实还原了各种原设定，还附送一个同比例可动草雉素子，怎可耐这天杀的价格……



■来自《侍魂零》的真镜名弥娜


▲合金攻壳车，怨念呀……


▲经典的表情。

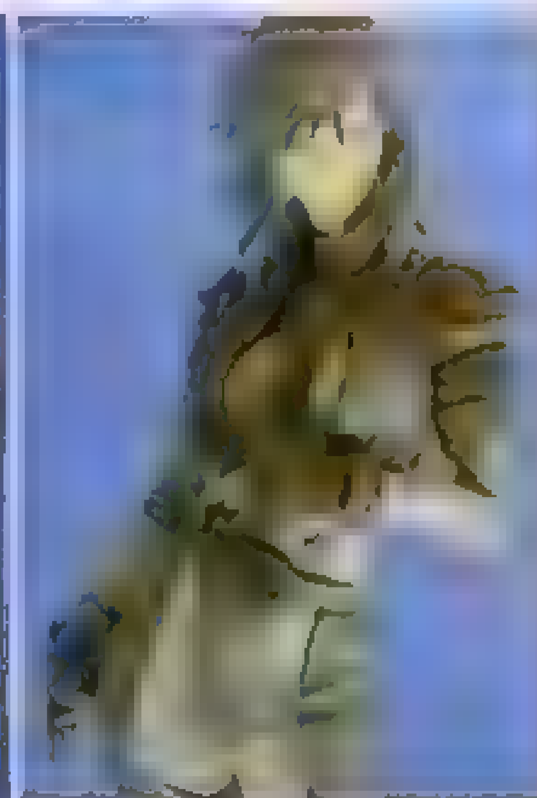
Alter

Alter应该是三厂表现最勤奋的了——在展示区，放眼望去全是从未公布过的新品——不过尽管如此，延期成癖的Alter应该依然还是会继续恶习不改的，毕竟这两个月的"债"还压在Alter的身上。本次的展品中露易兹（《零之魔法使》）和泳装版Saber（《Fate》）抢尽了风头，其中泳装版Saber更是附赠同比例Q版Saber和企鹅刨冰机，绝对是必收之作。


▲分别将于10月和11月推出的两套高素质盒蛋。

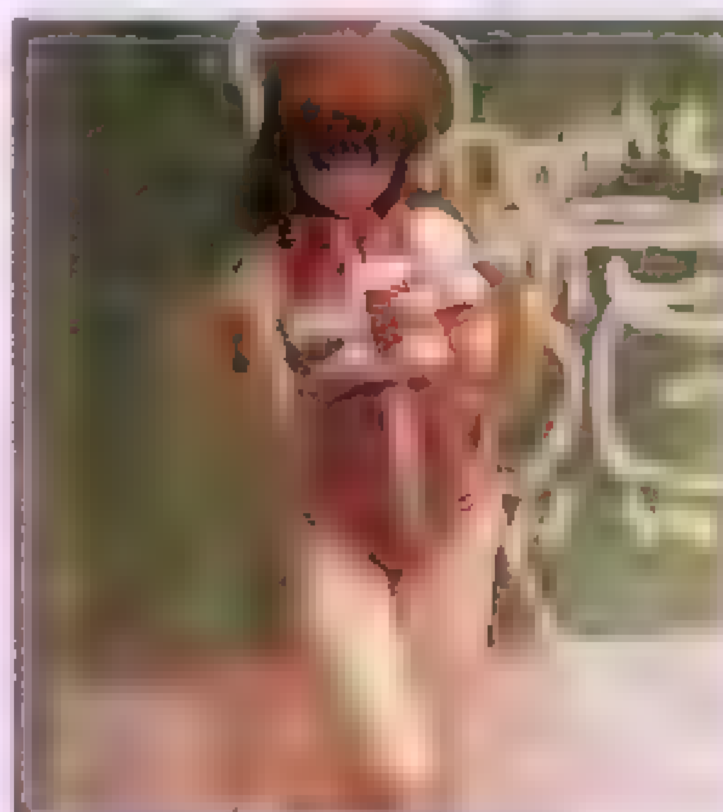

▲预定11月推出的泳装版Saber。


▲露易兹（《零之魔法使》），发售日未定。


▲本次参展品的意外之作，素子姐姐。

海洋堂

作为主办方，海洋堂在宣传方面自然是不遗余力。对于目前已经成为了其新亮点的"BOME系列"，海洋堂在本次展会上花了不少心思：不仅为这个系列即将推出的新一套作品单独划分出一个展区展示外，还在会场其他地方分设了单独展示箱。说到本次展出的"BOME系列"，除了略显俗套的三色霞外，充满原型师BOME个人风格的高屋典子成为了这次的重心，不过距离发售还有一段时间，看来有些人的怨念要持续到12月了。





寿屋

老厂寿屋从今年开始便让人感觉不在状态，不仅推出的作品普遍素质下降外，就连在题材以及造型的选择方面也都让人产生疑问——也许寿屋是时候该考虑培养新一代原型师了。本次展会寿屋虽然拿出了不少东西，但基本上都是即将发售的作品，由于成品早就公布，所以参观者反应平平。如同预想的一样，这次还公布了原本只有手办的阿琪、敏特（《幻想传说》）两名角色的PVC版，相信不少人都能够一扫多年的怨念了。

花 邪魔院

【体会异国文化的魅力】

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

《FF III》是个好游戏，但那万恶的读盘……说实话，还是可以接受的，但多搞几次难免觉得心里不是滋味。PSP也就算了，但NDS可是卡带啊，果然硬件性能还是有很大差别的。

最近整理了一下放在箱子里的书，发现第三版《龙与地下城》的三本书，记得当年和阿修罗人手一本，读得不亦乐乎，现在对很多规则都忘记了。唉，真遗憾。倒是最近看到一个朋友建了一个《龙与地下城在线》的大叔角色，不禁"萌"到了。

闲聊日语

作者：张宏

如何掌握日语中最难的单词"气"

经常有学日语的朋友对笔者说："気"这个单词实在是太难了，后面跟不同的动词就产生不同的意思，几个常用的意思还可以背下来，但那些不常用的意思实在背不下来。他们问笔者有什么好方法。笔者说，确实有一个方法，不过，这个方法是一个澳大利亚的日语教师（也是笔者的老朋友）发明的，在他那里基本上适用，但在我们中国这里是否适用那就说不准了。但这里可以说出来，大家自己试试看。下面就是具体的方法。

第一，"気"虽然有许多意思，但有一个最基本、最核心的意思就是mood（心情、情绪）。因此，不管"気"后面跟什么动词，都应当与"心情、情绪"有关。这是一个大方向，必须首先明确。

第二，"気"跟后面的动词组成了一个词组。在一篇文章中这个词组不可能单独构成一句话，它的前后肯定会有上下文。

第三，以"気がめいる"为例，老师先不告诉学生它是什么意思。老师先让学生翻译出上文，假设是"他最近被免职了"，然后再让学生翻译出下文，假设是"他经常喝酒"。

第四，好了，现在这个词组的上下文都已经有了，于是老师让学生们猜一猜这个词组应当表达哪种心情、情绪呢？学生们根据上下文的意思，说出了各种答案，比如：unhappy（不痛快）、sorrow（悲哀）、frustrated（消沉）等等。最后，老师说：你们这些答案都沾边，但最准确的一个就是frustrated（消沉）。

所以，包括上下文之后，整个意思就是：他最近被免职了，很消沉，经常喝酒。当然，这是有老师在场的情况下，万一没有老师在场，猜错了怎么办？其实也没有太大关系，因为这几个答案，都是表达心情、情绪的，意思还是比较接近的，即使略有出入，总的意思应该不会错。大家明白了吗？

经典台词

後悔してるのか。

koukaishiterunoka?

後悔？まさか。殺したことで決着がつかなかった。ただそれだけ…

koukai? masaka。koroshitakotode ketthyakugatsukanakatta。tadasoredake…

決着って、誰にとっても決着なの？ブルースの？それともお前さん自身？

kettyakutte? darenitottemokettyakunano? buruusuno? soretomoomaesanjishin?

你后悔了吗？

后悔？怎么可能。只是虽然杀了他，但却未决出胜负。我想的只有这些……

决一胜负？跟谁？是跟布鲁斯？还是和你自己？



《宇宙海盗》太好看了，里面的密斯塔是大冢明夫配的，天哪，那声音太好听了，动画中的玛鲁齐诺亚也是一个极具魅力的角色，个人觉得比她那十二炮灰女儿强多了，从上面的话可以看出她和布鲁斯一定有什么关系。不过让我感到郁闷的是为什么所谓女主角是个死萝莉呢？

东瀛采风



■《犬夜叉》桔梗

弓道

在众多对垒竞技型武道中，弓道是比较特殊的，因为他没有人作为对手，面对的只是一个标的。它的动作舒缓，需要极高的集中力，射出去之后根据结果反省自己，为下一次的成绩而努力。弓道是修炼精神的一种武道，它让人体会一人世界的滋味，需要沉着的心，所以至今还受人喜爱。

反映内心的弓道

自己、弓、标的三位一体形成了弓道，与其他武道以击倒对手为目的不同，弓道的对手是"自己"。在与自己的战斗中获得身心、技术的磨练，而射出去的结果正反映了自己心中所想、心理的浮动。弓道需要镇定、集中，它的最高目标是"真、善、美"。

所谓真就是要仔细考虑怎样射才无虚发；所谓善就是镇定心理，保持一颗平常心；所谓美就是作为一个人要心灵纯洁，重礼节，与弓合而为一。

从石器时代到战国时代

弓的历史很悠久，在石器时代就发现了类似弓的东西，之后弓术成为皇宫、武家祭奠的一个仪式。镰仓时代进入武家社会后，弓术开始作为攻击用的武术而普及开来。但到了战国时代，随着枪、铁炮的出现，战斗方式发生了变化，渐渐地弓就失去了它存在的意义开始衰退，但与此同时，它确立了自己作为修炼精神的一种武道。

经过明治时代以及第二次世界大战的混乱，弓道的教育、文化价值得到了人们的肯定，其地位再次得到了提升。现在它继承了古老的武道理念，走进了新的时代，而且爱好者也越来越多。

弯弓射箭

弓道也是有专门的服饰的，一般要身着弓道服（白筒袖）、袴、白足袋（日式袜子）。最开始是赤足，但从昭和40年开始白足袋就开始作为奖励出现了，到了现在大家都开始穿白足袋了。



■《犬夜叉》戈薇

射法八节、行云流水

弓道竞技中有"近的竞技"与"远的竞技"两种，"近的竞技"是在28米处摆放一个直径36厘米的标的进行竞技，"远的竞技"是在60米处摆放一个1米直径的标的进行竞技。

运用弓矢的射术的法则叫射法，正确理解射法是弓道的开始，日语中射法的形式又被称为"射法八节"分为足踏、胴造、弓构、打起、引分、会、离、残心这八个动作。这八个动作一气呵成，要连贯，如行云流水，如果心中动摇那么必将影响手上的动作，所以要有一颗沉着冷静、稳如泰山的心，这也是弓道锻炼心智的又一例证。

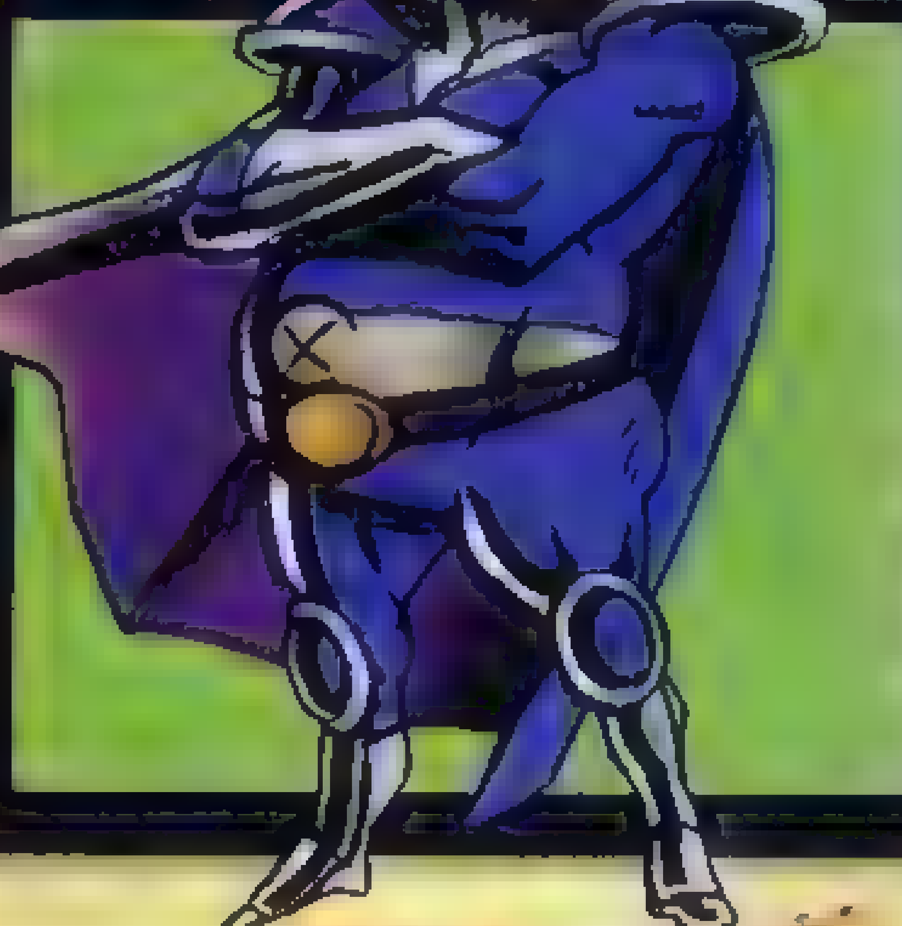
文 源秀一　协力 SQUALL-LH　编 D・S

人贱人爱
游戏中的猥琐角色大比拼










特别企划 SPECIAL FEATURE

不可否认，人类的审美品位是随着时代发展而不断变化的——从飞机头到朋克头，从马里奥到瓦里奥，从后街男孩到后舍男生……很显然，大众的审美喜好开始越来越向后现代的"贱客时代"发展，大众脸和超级英雄已经不流行了，贱格和猥琐的个性派成为了另一匹人气与日俱增的黑马。越贱越可爱，越猥琐越大牌，君不见芙蓉姐姐之流如今的声名度已经俨然如日中天？对于某些有着先天优势的人群而言，依靠贱格成为偶像（或呕像）的机会近在眼前。

现在，不妨让我们来瞻仰一下以猥琐而长存于玩家心中的游戏角色们，他们有些是性格猥琐，有些是做出的事很猥琐，有些则干脆是长得就很猥琐……喜欢与否，全凭个人心情，不过如果您丝毫没有被其任一所打动的话，那么我们不得不遗憾地告诉您，您的审美观可能有些落后于时代潮流了——当然，从另一个角度来看，这也未必不是件好事。

PART 1 猥琐之章

臭汗、肌肉与怪物，当这三者同时出现在面前时，我们还能做何感想呢？总之，这个组别里收录的角色只能用"猥琐中的猥琐"来形容，不过在这里很难解释得清"猥琐中的猥琐"究竟是怎样一层境界。惟一能肯定的是，当一个人仅在外貌长相上就足以给你留下强烈的另类视觉冲击的话，那么我们只能如此来形容："猥琐，非常猥琐。"

猥琐派代表No.1 来自"《瓦里奥》系列"的瓦里奥

猥琐度	★★★★☆
美形度	☆
必杀技威力	★★☆

备注 路人皆知的猥琐代名词

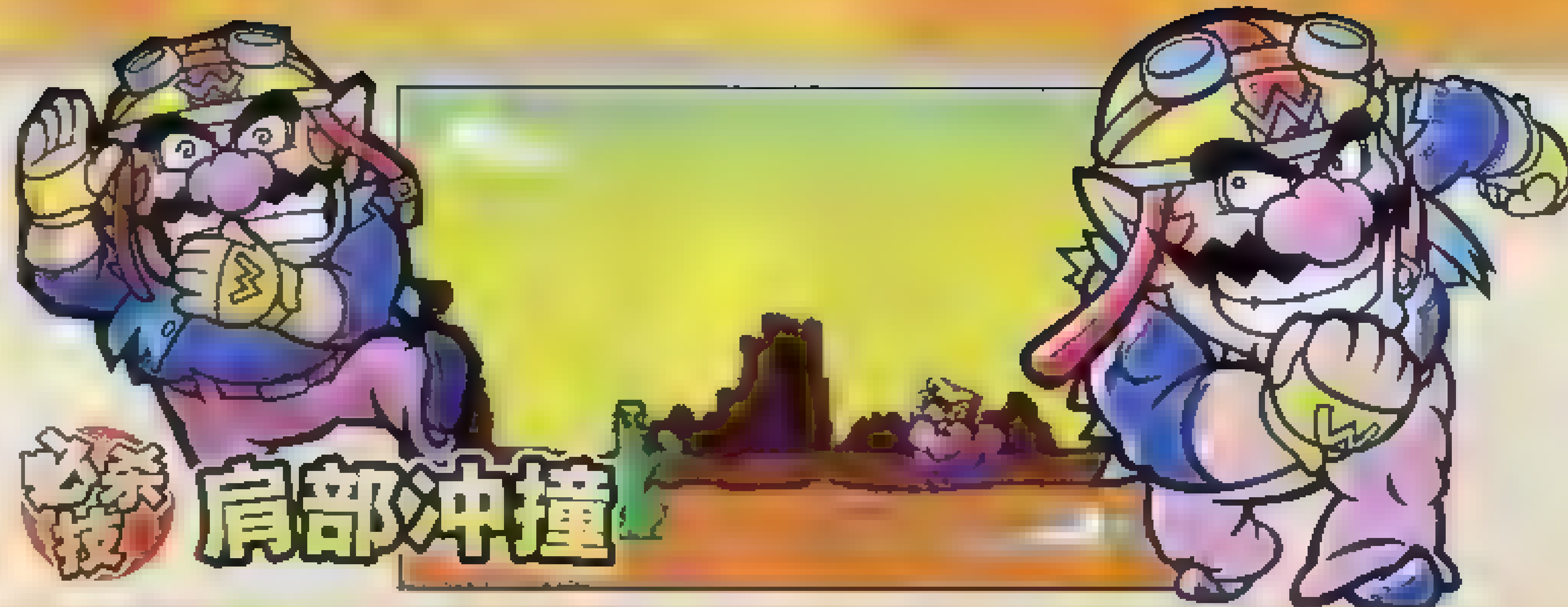
五短身材、大胡子、酒糟鼻、血盆大口……再加上时不时挖两下鼻孔的招牌动作，瓦里奥大叔无时无刻不在用行动向我们诠释着"猥琐"一词的准确含义。这个曾经一度在马里奥的光环下跑着龙套的角色，终于以数年如一日的猥琐做派为自己争取来了主角的位置，就此创造了一个独特的个性品牌。

瓦里奥对于财宝的执著是显而易见的，因此他在游戏中初次作为主角登场时



的职业被设定为财宝猎人也很合逻辑，不过随着时间一天天过去，他那本来在游戏中用来作幽默调剂的猥琐一面渐渐地凸现出来，继而在其后的一系列作品中被彻底地发扬光大，在各类"《瓦里奥制造》系列"中，诸如挖鼻孔、放屁等猥琐举动不一而足，大概也只有这样的主角才能将这种游戏无拘无束的一面体现得淋漓尽致吧……从此，瓦里奥在游戏界彻底成了猥琐男的代名词。

马里奥的成功很难被复制，因为他代表着那个游戏蛮荒时代里最辉煌的伟大，昨日难以重现，瓦里奥的成功则更加难以逾越，因为相对于其他落在的竞争者而言，代言游戏系列迭出的他正处于事业的上升期呢。



猥琐派 代表 No.2 来自《麻烦星人：恐慌制造者》的 COSMI君



▲听见没有，身为前来挑战地球人的外星人，COSMI君还公然将地球人称为"全宇宙最野蛮的种族"……



猥琐度	★★☆
美形度	★★
必杀技威力	★★★

其实从某种角度来看还是蛮可爱的……

单从相貌来说，采取了最标准ET造型的COSMI，其实倒也称得上是可爱。但是看人不能看外表，就是外星人也一样。在这个世界中，COSMI君的惟一任务就是：给地球制造麻烦和混乱，没有任何痛苦背景和深邃内涵，仅仅需要的只是缺乏精神负担的以"让地球人感到恐慌混乱"为目标，用尽一切捣蛋手段，无恶不作，将任何道德规范都抛在一边。

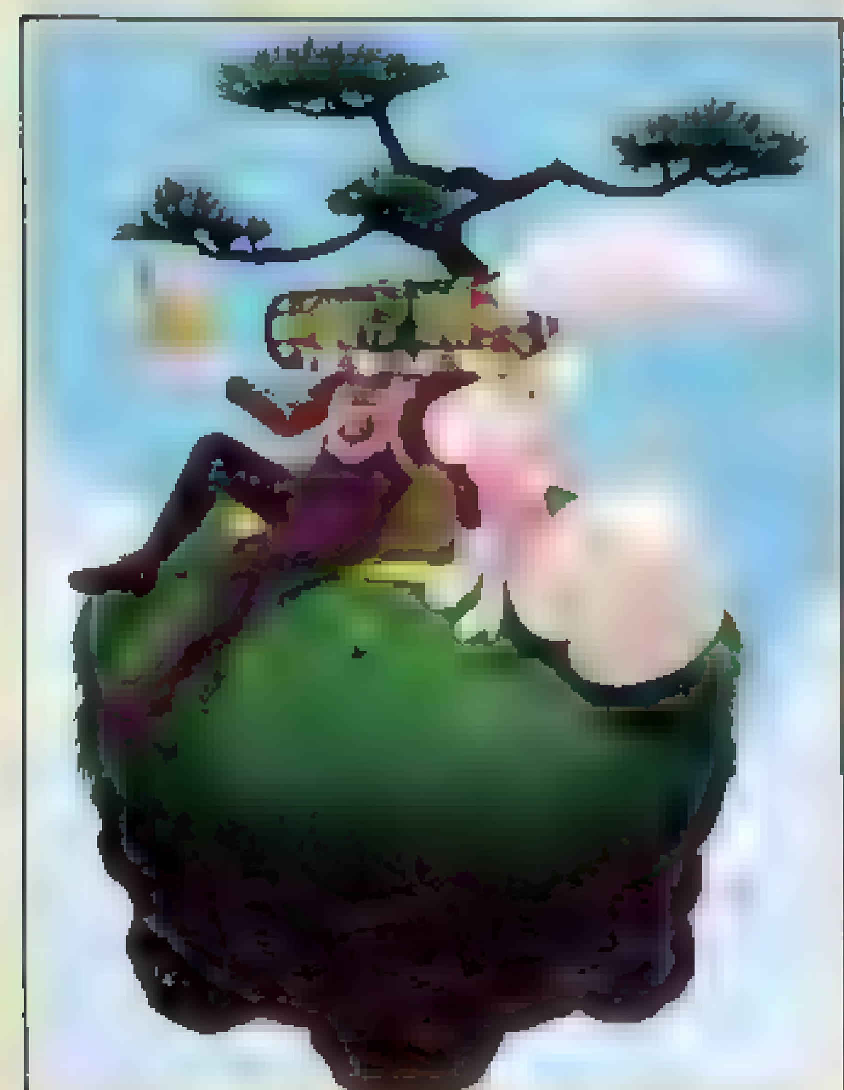
什么用图钉撒在地面上，在街道上放马，拿起麦克风唱五音不全的歌，放臭屁后逃跑……所作所为简直令人发指。虽然看起来COSMI君也就和《整蛊邻居》里面那个无聊男子差不多，相较我们《学雷锋》游戏中的高风亮节简直一个天上一个地下。但是，外星人毕竟是外星人，比起大多数人类一旦恶作剧被发现，就只能乖乖束手就擒的软脚虾行为，COSMI君要死不悔改得多。若是遇到自己面临危险的局面，还可以钻到别人看不到的地方使出"变成地球人"大法，然后若无其事走出来混入人群之中，伪装成其他无辜的平民。这种"装作什么事都没有发生"的本事，常人简直望尘莫及。稍稍能值得大家欣慰的是麻烦星人没有性别和相貌观念，智商也不算太高，否则恐慌范围将呈无法想象的惊人趋势大幅度上涨。



猥琐派 代表 No.3 来自"《块魂》系列"的 魔笛国王

《块魂》是一个十分贱格的游戏，身为幕后黑手的国王，更是贱中之贱。关于此国王的外貌之猥琐已经无需多言，更加值得大书特书的，则是其事迹之猥琐。

故事情节表面看来足以称为史诗：一群王子为了父亲和星球向外星球进发，最终拯救了宇宙，堪称一场波澜壮阔大冒险。但是关于这个史诗的真实史实是这样：某统治宇宙的笨蛋国王一个不小心把星空给弄坏了，于是一群原本生活幸福悠闲的小王子小公主们，就为了给亲爱的父亲——伟大的国王擦屁股，被迫背负着重大的使命，离开自己的星球远赴地球，在地球上盗走资源，烧杀抢掠，强占他人的资源给自己补漏洞。



猥琐度	★★★★★
美形度	☆
必杀技威力	★★★★☆

关于美形度，其实我们认为给他半颗星都浪费……

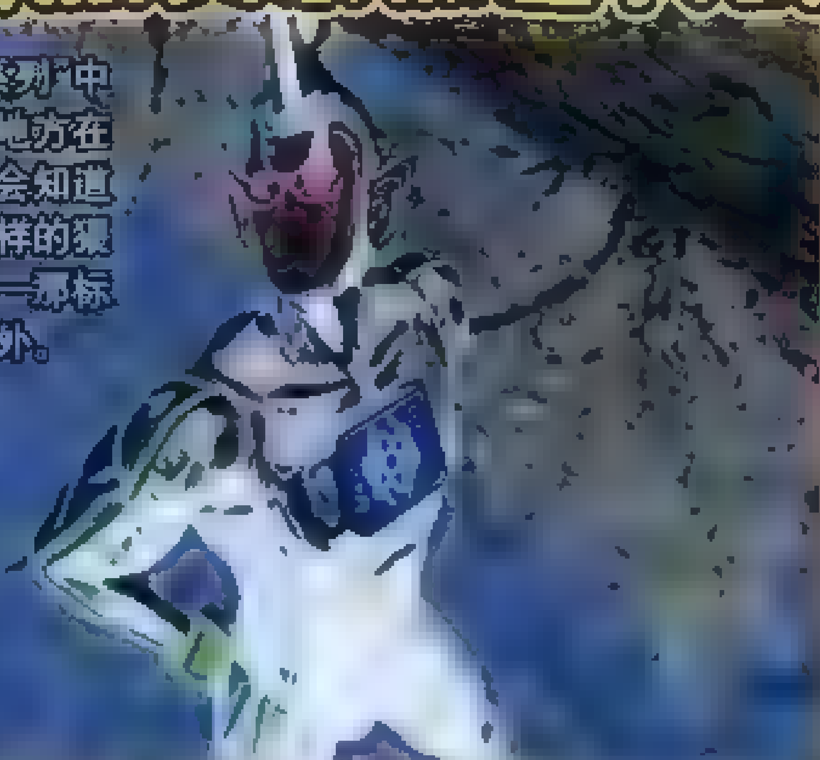
话说这个国王都已经捅了这么大的篓子，却丝毫不见其有一丝羞愧之情，反倒摆出一幅"捅了篓子是看得起你"的姿态，每天强行驱使自己的孩子在地球上辛苦操劳，推着个小球粘钱粘物粘人，一旦没有达到自己的标准还要又打又骂，喷出嘴巴里的牙签将辛苦做成的星球弄坏，加上实行恐怖政策，连一点为人父母的廉耻之心都荡然无存。然后身为玩家的我们，被迫在他的淫威之下每天滚动着一个小球，冒着被人类辱骂踢打的危险，冒着被动物撞飞的危险，冒着在各种古怪的地方工作的危险，给他吸来大量的金钱做成金星，大量的易燃物和火焰变成火星，使星空变成原来的模样。而这一切，都是为了让他一个人若无其事地翘起二郎腿剔牙。



就是这样兢兢业业的辛苦工作，国王非但完全不领情，甚至还抓紧一切机会表现出自己的猥琐本质。什么读盘的时候脑袋在画面上飘来飘去，嘴巴吐出类似"△○□○∧□"呀"魔笛国王最高！"呀的压根就是小意思，最不可原谅的是在临近任务完成的关卡中，王子们在地面上流着热汗苦球，他自己在天空中左右飘浮，露出一幅"来吸我呀来吸我呀"的贱样，仿佛在对辛勤耕耘的群众发起最大的挑战，简直是可忍孰不可忍。

在经历了如上的事件之后，魔笛国王仿佛觉得自己也应该调整路线，提高人民支持度，于是决定在最新作中帮助动物重建家园。但是这一切努力都是完全没用的，贱格与做好事还是做坏事玉根没有必然联系，重要的只是那一股看见了就想打的猥琐韵味。

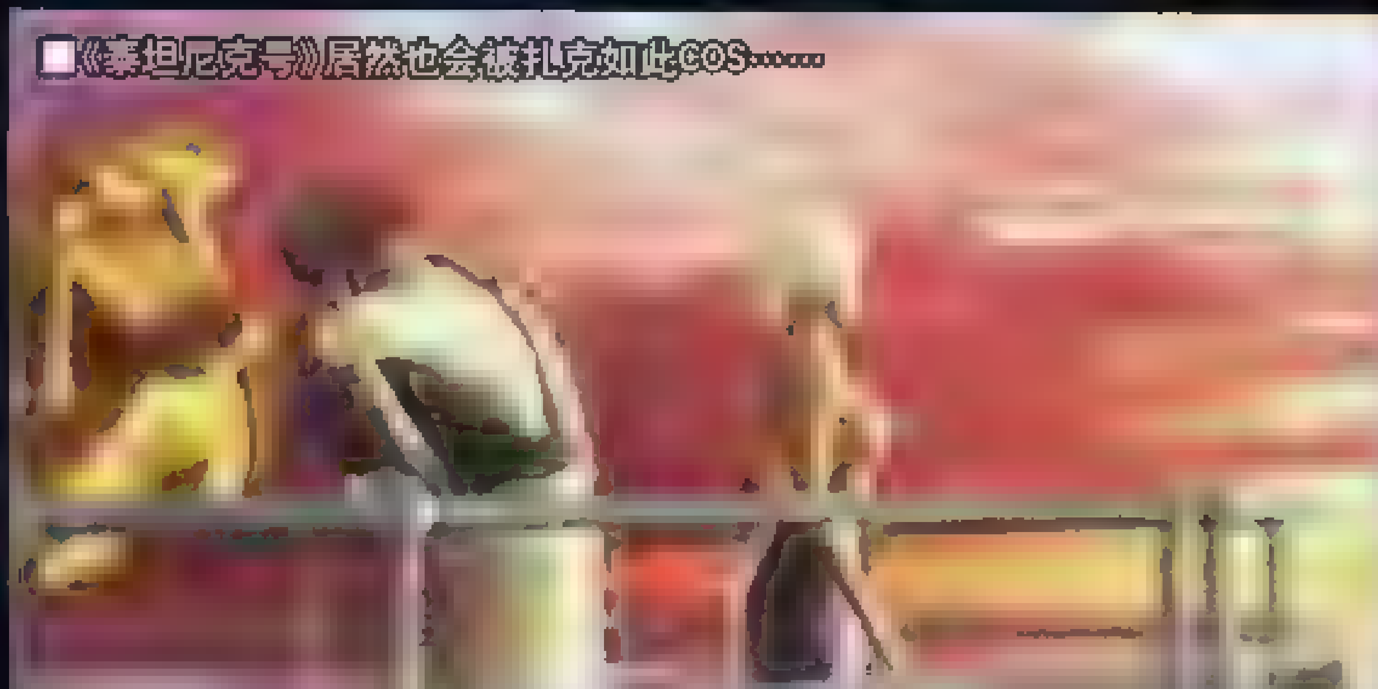
猥琐派其余杰出代表众生相



■"《死或生》系列"中的扎克最强的地方在于：你永远不会知道他下次会以怎样的猥琐造型登场——那标志性的墨镜除外。

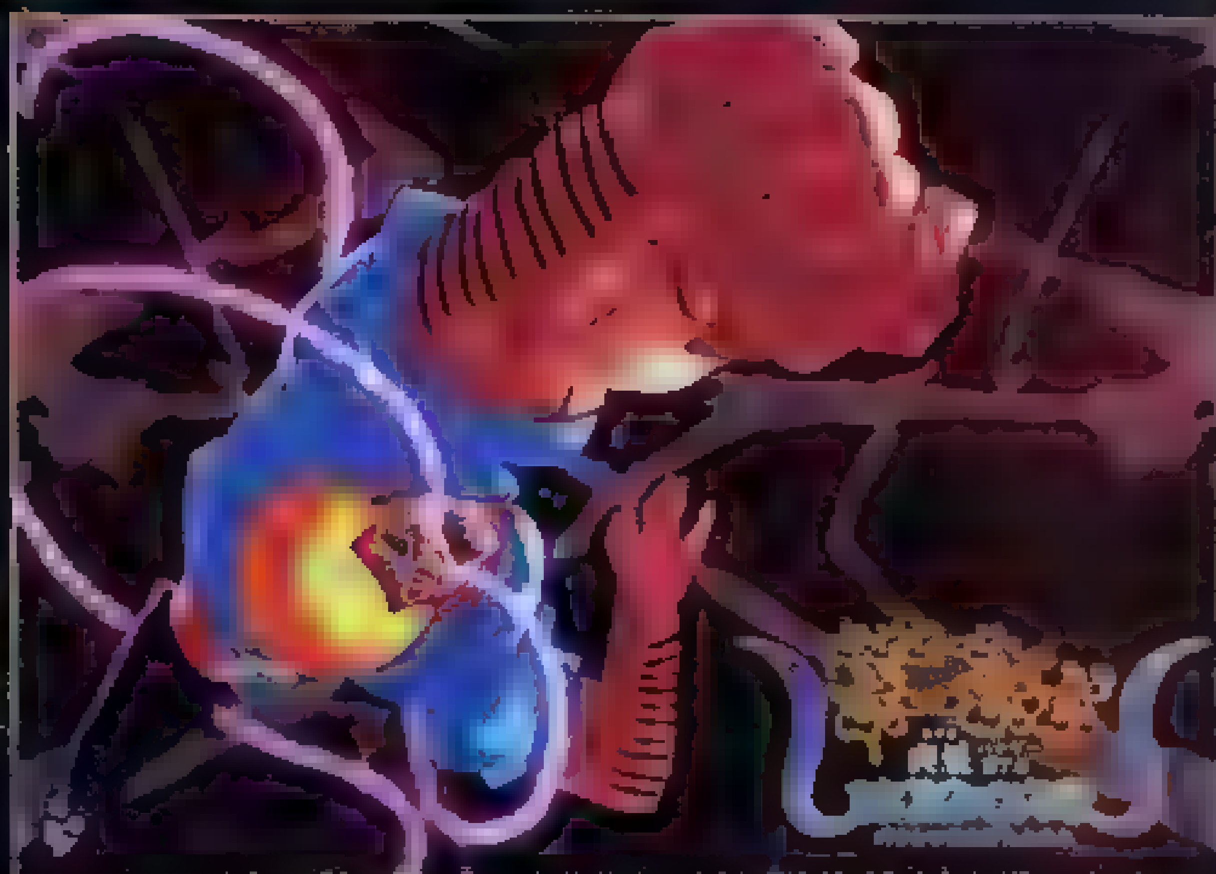


■《FFXI》的女王形象起初让我们怎么也无法将她和其女儿（女主角达嘉）联系起来，好在后来真相大白，达嘉只是养女……



■《泰坦尼克号》居然也会被扎克如此COS……

▶《BOBOBOOBO・BOOBOBO爆裂鼻毛真拳！》从名称到人设再到情节都猥琐得一塌糊涂，可谓ACG界猥琐之最。





▲"《灵魂能力》系列"中的沃尔多无论长相还是招式都猥琐到了极点，不过却是雨滴的最爱……莫非这世道当真是"男人不贱，女人不爱"么？

PART 2 耽美之章

蔷薇、美女与华丽的BT者构成了这章的主旋律，不过这显然不是一首让人放松的乐章，大多数情况下它只会让你听得汗毛直竖，然而极少数人却对此推崇备至……好吧好吧，对于那些华丽得掉渣的猥琐角色，我承认我并不讨厌视觉系，但至少请给我时间来接受……

耽美派代表No.1 《生化危机 代号：维罗尼卡》的阿尔弗雷德

猥琐度	★★★☆
美形度	★★★☆
必杀技威力	★

令人毛骨悚然的笑声让人记忆犹新

在"《生化危机》系列"中恐怖、变态与猥琐四处遍布，大到威斯克这样的阴谋家，小到各种外形看上去就很猥琐的怪物，充溢着整个游戏的绝大部分，不管是为了衬托主角的光彩照人，还是仅仅为了营造一股诡异恶心的氛围，都可以说完全达到了需要的效果。但是在这群浑身流淌着黏液和古怪液体的反派中，偏偏有一个美貌优雅的贵族青年出现在其中，鹤立鸡群，显得如此与众不同——没错，他确实与众不同。

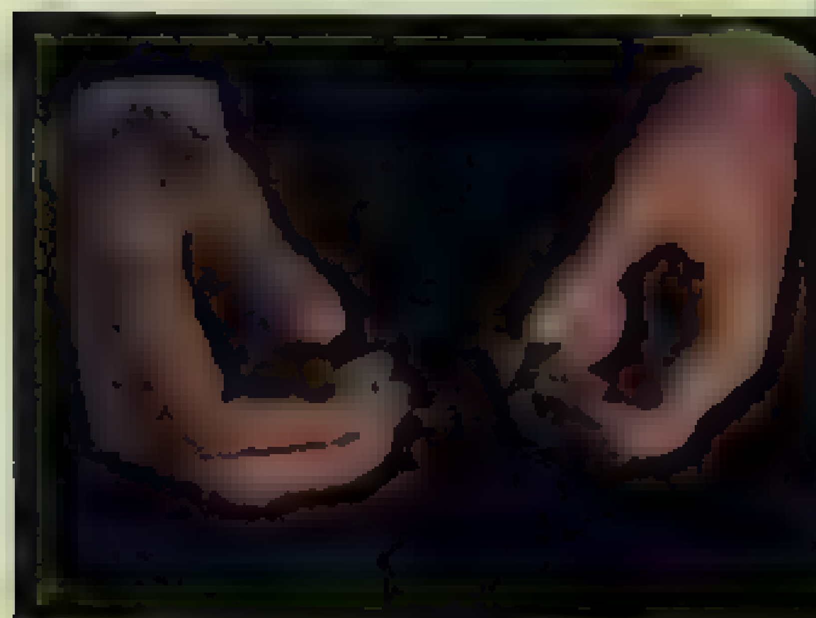
第一次见到阿尔弗雷德，是在一卷如今应该称为"独立电影"（也可以叫做"地下电影"呀"猎奇电影"呀，大多数时候没什么区别）的录像中，这部影片完全符合独立电影的典型要求：当时十分年幼的阿尔弗雷德和自己的妹妹阿莱克西亚穿着整洁可爱的小衣服，顶着一头高贵美丽的金发，神态稚嫩，眼神清澈，举止高雅。异常"童真"地把蜻蜓的翅膀一片片撕下来，继而温柔地将其抛入装满蚂蚁的玻璃器皿里看着蚂蚁吞噬蜻蜓，然后，在蜻蜓的挣扎中，两人相互对视，露出会心的微笑……在这段短短的影片中，阿尔弗雷德向我们充分展示了他所有的特质：优雅高贵，具有实验精神，对生物很有兴趣，对妹妹更有兴趣……这一切童年时就展露出来的特质，完美地为其之后的所作所为作出了合理的解释。

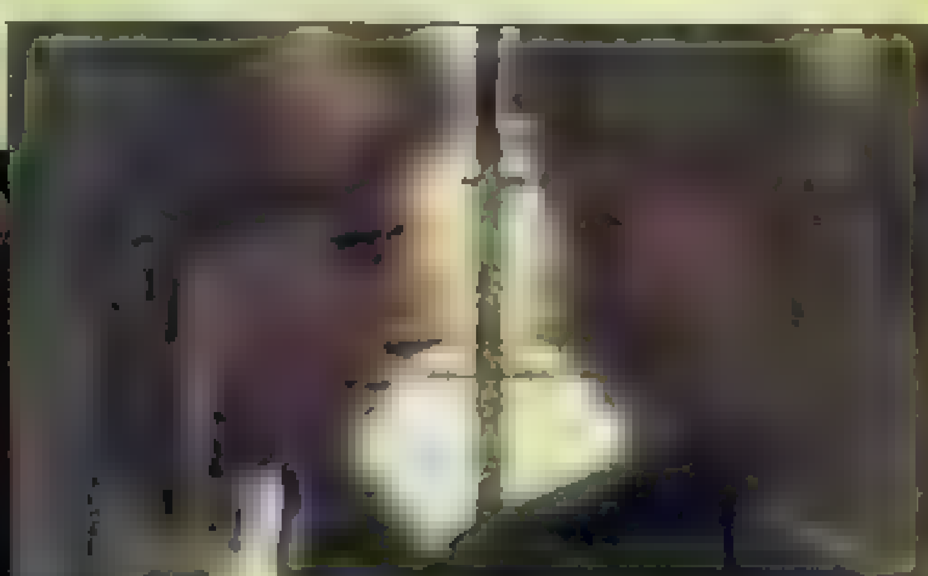
起初，我们认为他不过是个心理有些猎奇倾向，自恋自大，但是还算优雅的贵族男子，但是随着此人出现次数的增加，我们开始发现他其实是整个游戏隐藏着的最大的猥琐男——就连贵族的身分和还算美形的面孔都不能抹杀这一事实。不光动不动就躲在隐蔽处发出怪笑偷袭主角，一旦被发现要正面战斗就溜之大吉；而且酷爱得意洋洋地自称"我亚西福特家族可是世界上最有名的家族之一，我的祖父更是安布雷拉的创始人之一"；之前拿自己父亲亚历山大做实验失败，将其变成可怕的怪物囚禁数年完全毫无愧疚；更甚者还在妹妹冬眠之后，自己套上假发和女装变装成女人，模仿妹妹的声音和自己进行开心的兄妹对话，就差以妹妹的身分说出"哥哥我爱你"聊以自慰了。最能证明其贱格的事实是，通常的反派就算十恶不赦，什么坏事都作尽，但是只要遇到真挚深情的爱情戏出场，大家都还是会感到一阵由衷的理解和欣赏："唔……其实他也是个性情中人哪。"但是这个定律显然对阿尔弗雷德没有什么用处，不管他对妹妹的爱慕之情有多深重诚挚，仍然无法让众人体会到一丝感动。

这是何等可悲的猥琐境界啊。



▶呃……诸位看官明鉴，这是生生地逼着我们在他的罪名上再加上一条"妹控"……





◀纵使面对摄像机，双手依然稳健得没有一丝颤抖，足以证明这家伙从小就是一个不折不扣的问题儿童。



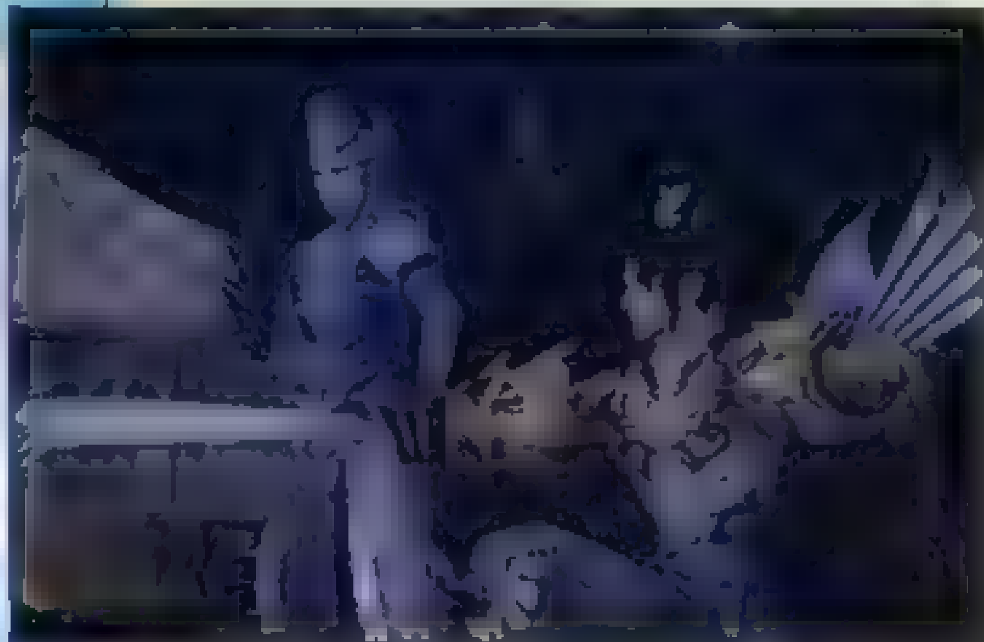
耽美派代表No.2 “《真·三国无双》系列”的张郃

猥琐度	★★☆
美形度	★★★★★
必杀技威力	★★★

COS展会上亮相最多的角色之一，足见世风日下……

自从《真·三国无双》问世开始，一向以据史严谨著称的光荣就开始变了味：活僵尸司马懿、小正太陆逊、非洲面具野人魏延……这种“歪风邪气”直至《决战》中被推波助澜到了最高潮：具有严重恋母情结的曹操，为了抢回貂蝉而向曹操宣战的刘备，借东风后施放高级火魔法烧尽八十万魏军的诸葛亮……在这个“YY无罪，恶搞有理”的时代，究竟是光荣疯狂了，还是这个世界疯狂了？天晓得。

咳咳，这里不得不提一下这类“戏说美学”的领军人物——张郃（别称“张姐姐”、“张美人”等不一而足……）。这





▲猥琐也是具有传染性的，看到没有，就连夏侯渊这等好同志也被带坏了……

位超绝美形的“冰上贵公子”身材修长，手持双爪，发动无双时宛若在战场上闲庭信步地溜冰，而且台词也往往让人鸡皮疙瘩一地，诸如“敌军的阵形美不美呀？”、“让我们用优雅的阵形去攻破敌军平庸的阵营！”、“你在战场上的美让我心动……（劝降信）”之类不胜枚举，而被攻击时那嗲声嗲气的惨叫也足以令大多数男性玩家冷汗直冒（邪魔天使这类BT男除外……）。其在《真·三国无双》中的隐藏服装也堪称恶搞极品——那一袭性感的蝴蝶装就连同属魏军阵营的司马懿都被“萌”到了，此外，张郃与夏侯渊之间的绯闻则是永远为同人女们所津津乐道的话题。

总之，倘若罗贯中老师地下有灵，想必一定会翻开棺材盖东渡扶桑找到《真·三国无双》和《决战》的游戏制作小组一手一个掐死俩刨坑儿埋了吧……

耽美派代表No.3 《死魂曲2》的岸田百合

《死魂曲2》的故事开始在一个发生过很多怪事并且盛产尸人的诡异小岛上，一群跨越诸多职业和年龄的人因为某种原因在同一天聚集到这个岛上。然后胸怀正义的男主角在岛上发现了楚楚可怜的岸田百合，并且决定用自己的生命去守护她，帮她找到自己的母亲。在一个恐怖游戏中，看到这样的场景是多么让人感动呀，当下我们就认定了，两个人一定会排除艰难险阻，有惊无险地携手走到最后，迎来明天的曙光和爱情的果实。

但是我们错了。

在游戏的开头，长发红衣，温柔美貌，柔弱动人的百合，怎么看都是“只要

猥琐度	★★★★
美形度	★★★★
必杀技威力	★★★★☆

英雄救美的优良传统有可能从此消失……

保护她，就能开心快乐地在一起哦”的爱情片女主角范本。但是这个表面装得很上作的女人，事实上却是最终BOSS派来帮助自己复活的幕后黑手。为了最终BOSS，她可算是鞠躬尽瘁死而后已。连接着色诱了数人未能成功，最终将魔爪伸向了我们青涩纯洁的男主角身上，费尽苦心地选了晚上的无人游乐园这样一个充满浪漫的好地方，主动投怀送抱，



依偎在男主角怀中，一边流着让人怜爱的泪水，一边凄凄惨惨地哭诉自己想要找到母亲的合理愿望——这个母亲就是指最终BOSS，所以从某种意义上来说其实她也没说谎。可怜我们的男主角一向单纯热血，哪里见过这等香艳场面，顿时脑袋充血就一拍胸口挺身而出，跟随着她东奔西跑，最终打开了冥



府之门。本来这也不算什么，就是个背叛与诱惑的戏码，但是百合岂是此等平庸角色。只见她毅然站在冥府之门中，突然开始宽衣解带，貌似想在最后回报一下男主角的拔刀相助，玩家也不免心中暗爽，心中暗想游戏尺度还真宽松。却不料除下了衣服之后，赫然露出一张长在肚皮上的大脸，朝着大家得意地坏笑。当真是不猥琐则已，一猥琐惊人。

PART 3 贱格之章

天性、本性与自得其乐是这类猥琐男的本质特征，大概是本着"人不猥琐枉少年"(卡伦语)的纲领精神，这些兄台的猥琐都是深深地烙印在骨子里的，你很难把他们的猥琐与个人形象剥离开分别看待，因为一旦失去了猥琐，他们的存在也就变得毫无意义——"我猥琐故我在"大概是对这类人最贴切的评价。

贱格派代表No.1 来自"《战国BASARA》系列"的扎比

猥琐度	★★★★
美形度	★
必杀技威力	★★★☆

隐藏服装配上恶搞武器尤赞！

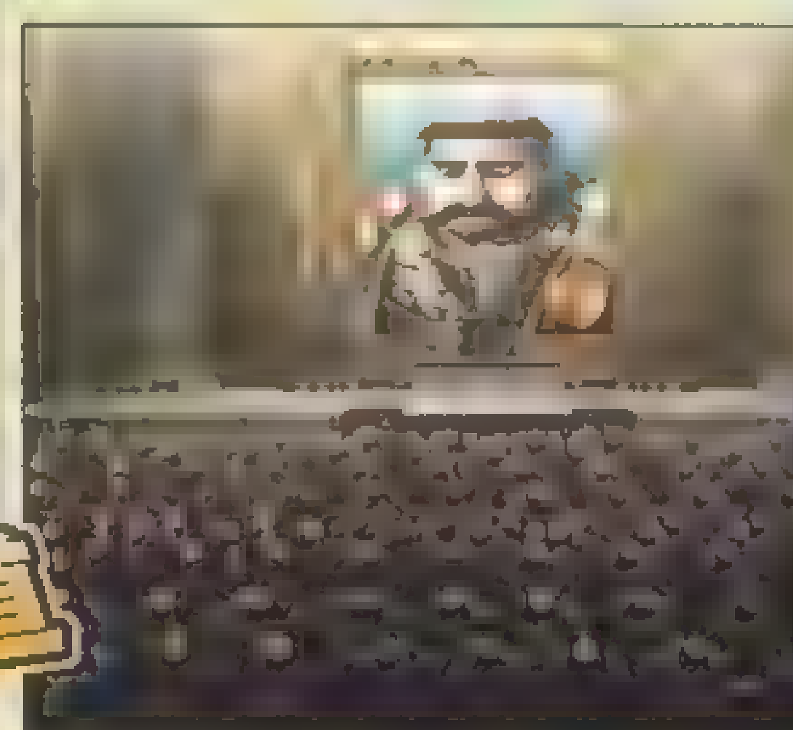
话说上个月"《真·三国无双》系列"制作人友池降纯到台湾开玩家见面会，有人在会上提出《真·三国无双》要向《战国无双》学习，应该多多加入一些恶搞要素。结果被友池先生一口回绝："我不是一个喜欢恶搞的人。"这言下之意，当然是说《战国无双》很恶搞了。不过若是和《战国BASARA》的恶搞程度比起来，《战国无双》简直纯洁得有如小学课文。而要论《战国BASARA》恶搞之王，那么绝对便是这位扎比老兄。

扎比老兄据说并非C社原创，他的真身乃是日本战国时期的某位传教士，但可以肯定的是历史上那位一定不会这么猥琐。据官方资料表明，扎比是一位心忧天下的爱之传教士，他以爱满人间为口号自创了扎比教。当他来到日本时深感此处的人民缺乏爱，于是便决心在日本传播他的思想。他操着一口连中国人都觉得不地道的日本话，那语气腔调让人联想国产动画《渔盆》里那位洋人："这个宝盘是我们国家的……"在此不得不佩服为扎比配音的盐屋浩三，这位曾配过《龙珠Z》布欧的大叔一张嘴便是笑点。

扎比经过多年修炼，已经炼出天使护体。不过这些天使长着天使的身材、扎比的脸蛋，看起来极为诡异。扎比强过其他猥琐角色的地方在于他有个扎比教，搞得全教上下数千人跟他一起猥琐。全教上下无不以扎比为偶像，满口都是诸如"NO 扎比 NO LIFE"、"临兵斗者皆阵列在扎比"之类的口号。







必杀技 爱的传教！



▲扎比教教义第百节：爱是在战争中萌芽的！NO 扎比，NO LIFE！

贱格派代表No.2 来自《浪漫沙加 吟游者之歌》的吟游诗人

猥琐度	★★★★
美形度	★
必杀技威力	★★★★

单看壁纸美形度还不错，可游戏中却是正常比例的脸配三头身……

不得不承认……吟游诗人这个职业实在是太常见了，常见到凡是历史悠久，牵扯众多战争背景的奇幻故事基本都是由他打头炮，拌着一副沧桑厚重的声音开始叙述：魔族与神族的战争已经过去 年了……其中包括只有字幕音乐没有人影的，只有对白没有画面的。身影贯穿于各大RPG之中，脑袋里记满了乱七八糟的外国人名和年代数字，也不管人爱听不爱听，反正看见你就开始没完没了。其中罗嗦之最，贱格之最就数《浪漫沙加 吟游者之歌》的吟游诗人。

在以沉默寡言不废话为风气的《浪漫沙加》中，此人实在罗嗦得人神共愤，首先是喜欢提把琴自弹自唱，一唱唱个几分钟，想不听还不让，职业关系，这我们也就忍了。毕竟人家还能跟着队伍一起南征北战，好歹算个战力。但这小子显然还受了三国七擒七纵三顾茅庐的影响，名义上是跟着大家组队冒险，其实每次一进酒馆就一声不吭偷偷脱队，非得反复把他重新请回队中——就是诸葛亮跟孟获婆婆妈妈，天生麻烦事多，还知道有个数字限制……好吧，这些都是小事，完全不足挂齿，咱就是喜欢小白脸艺术家，非要钟情于吟游诗人，要死要活请了几百回，天天朝夕相伴，带着他杀人越货，培养至能征善战、HP999全技能悟得，就指望着去战最终BOSS一展雄风了。他突然正儿八经的跳出来，背景里还有一圈光以表示自己身为光之神的不凡身分，丢了几句热血奋发的警世恒言，把一群同伴丢下一个人跑了，你要早说你是个神，谁天天给你闪灯炮呀，这种天崩地裂世界毁灭的贱格，说他不是个神，还真没人肯信。

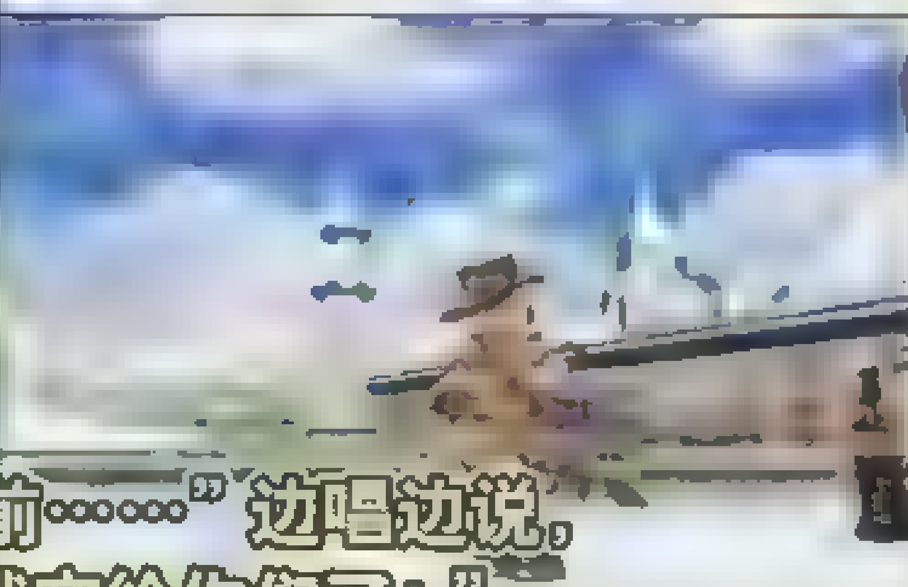
此外，虽然单看他帅气的面孔勉强还能算得上是个美男子，但是问题在于，正常比例的脑袋和三头身比例的身体放在一起，想不被人骂猥琐都难。对了，这款游戏的所有角色貌似都是这种比例……

世界就交给你们了！



■好好的一张脸为啥配了这样一个身体，造物弄人啊！





必杀技 1.“在很久很久以前……”边唱边说。2.脱逃术：“世界就交给你们了！”

贱格派代表No.3 《魔界战记2》的黑暗议会

在号称"不花光你的时间不罢休"的《魔界战记2》中，有各种奇怪的组织和世界，关于这些组织和世界就不用多费口舌解释了，只要知道它们惟一的宗旨就是浪费时间便可以。而在这如浩瀚星河一般的组织和世界中，有一个名叫"黑暗议会"的组织，更是浪费时间中的浪费时间，折腾人中的折腾人，无耻中的无耻，贱格中的贱格。这种种引人愤慨的事迹，且听我慢慢道来。

首先，身在《魔界战记2》中，小到道具店武器店出售的商品，大到招兵买马进军新地区，全部要提交申请，然后

振拨度	★★★
美形度	☆
必杀技威力	★★★★

备注 拿了别人不手软，吃了别人还不嘴短

上报议会，经过一堆种族不同，体积不同，喜好不同，阵营立场均不同的议员审核表决，超过半数才能通过决议。但是想要正直地等着它们作出判决是不可能的，因为这个黑暗议会提倡行贿受贿，所以身为一个底层的等待表决的无权人士，最为实际的做法就是在每次议会举行之前去道具店买上一堆东西，然后挨着一个个塞红包。当然，别以为塞了红包就没事了，这些议员还有个人喜好问题，塞错了它还不满意，不满意就假公济私给人投反对票，这才当真是赔了夫人又折兵。好吧，大家之后都长了个心眼，开会之前先调查完了议员的喜好，然后买上一堆贵重品，见缝插针计划周密地塞了一圈，最后发现决议还是没通过，这是为什么呢。这是因为议员还有组织的问题，比如说虫族联盟和鸟族集团关系很差，一个好感上去了一个好感就要下来。想要两全其美基本是不可能的事情，所以只有掌握了送礼的秘诀，专往高级议员那塞东西，边塞还得边观察敌方是不是生气愤怒了，顺便抽个空子给补点贡品上去，最终达到基本持平的程度，即便如此辛苦，议案也未必就能顺利通过……



必杀技 "否决！"



在经过了这许多的磨难之后，玩家都由衷地愤怒了，心想给了钱还讨好不了你，再定睛一看，发现议案没有通过还能武力解决问题，于是估算估算自己的能力，振臂一呼决定反上议会。不料这边刚一反，那边就刷刷刷全部人马出动，等级从40多一直到200多，以多欺少将主角打了个半死，丢出议会之外。

在经过如此羞辱之后，大家怒发冲冠，冲出去拼命练级，练到400多回来，专找那些个通过率2%的决议往上提，提完了啥礼物也不送，抱着胳膊坐在旁边，一见不能通过立马该出手时就出手，将十多个议员全部揍得生活不能自理，然后议员们拖着伤残之身，纷纷附和道："这提案应该过，怎么能不过？"

从这一时刻开始，我们真正感受到了什么叫做等级才是硬道理，什么叫做"非暴力不合作"，什么叫做人一犯贱天诛地灭。

贱格派其余杰出代表众生相


■《星球大战前传3·半熟的反击》



■哥伦比亚电影公司的新任代言人



■东京半熟映画公司



■半熟世纪福克斯电影制片公司

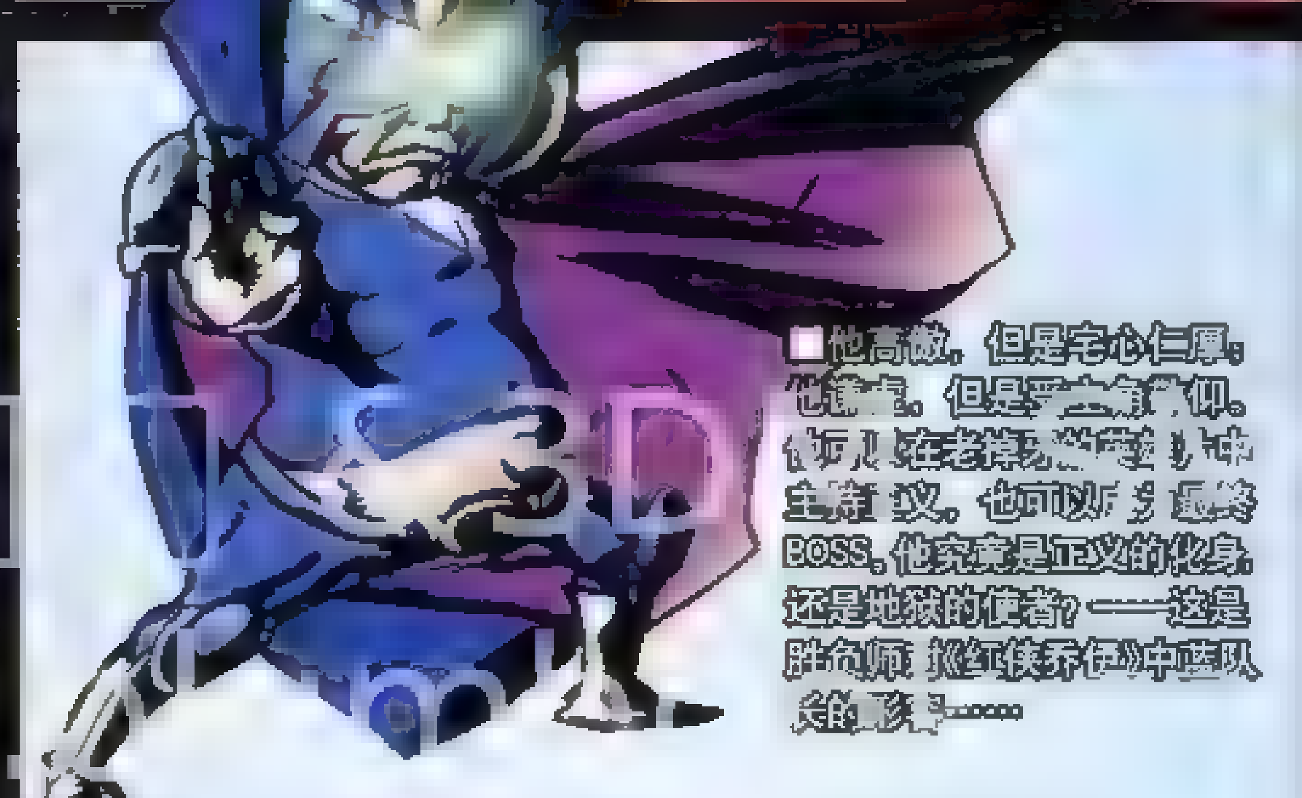

■虽然贵为一国之君，但在"《战国无双》系列"里一直充如猴子般跳来跳去的羽柴秀吉怎么看都只是个山大王。


■《0093 逆袭的蛋君》




■休息，休息一会儿~

▲《半熟英雄》系列"向来以幽默搞笑著称，还有这绝对不是挠着胳肢窝硬逼你发笑的恶俗，而是那种会令你产生会心一笑的幽默感。当众多游戏、动画与漫画中的著名人物及经典桥段——被主角若王子以另类的方式诠释在玩家们眼前时，相信各位[illegible]体会到制作者们那童心未泯的宗旨——恶搞，有什么不可以？


■他高傲，但是宅心仁厚，他[illegible]，但是[illegible]仰。[illegible]在老[illegible]主[illegible]义，也可以[illegible]最终BOSS，他究竟是正义的化身，还是地狱的使者？——这是胜负师《红侠乔伊》中蓝队长[illegible]……

PART 4 BT设定之章

中津之国盛开的猥琐之花已经遍布世界！

关于最后这一类代表，从其本质看来，他们的猥琐大多皆拜游戏设定所赐——确切点说是为了剧情需要，我们完全有理由相信其实猥琐不是他们的本意，故此无论评价与否，他们的牺牲精神都是值得肯定的。但是很不幸，我们在选择猥琐素材时向来都是英雄不问出处的，但凡猥琐者——恶·即·斩！

铃木组　舌切爷爷　开花爷爷　奇稻田姬　须佐之男　萨玛伊克普　浦岛太郎　竹取翁

必杀技 1. 大范围使用的古语密码，保密度极高。
2. 集体主动自发性的大规模贱格行为。

BT设定派代表No.1 来自《大神》的所有人

猥琐度	★★★★★
美形度	★☆
必杀技威力	★★★★

集体的力量是无敌的

虽然有很多游戏以恶搞为基调，隔三差五地就要找个搞笑角色出来猥琐一下，但是真正能做到全民皆猥琐的故事还真屈指可数。很显然，充满创意和水墨风情的《大神》就勇敢地担当起了这个全民贱格运动中坚者的重担。

既然游戏本身就充满新意，那么贱格自然也要贱得充满新意，普通的搞笑在大家眼中压根就是下等之物，打从一出场开始，不管是神也好人也好，都意气风发地站在大家面前，翻动双唇，吐出一堆嘀嘀哔哔叽里呱啦的古怪声音——你没听错，也不是游戏有问题，这就是大家用以交流的语言。据说这个古语体系一度导致《大神》成为消费者投诉报错率最高的游戏之一。更何况，这群怎么说也算是神话名人身分的人，还看似很理所当然地把蜜柑呀水桶呀米袋呀风车呀炸弹呀顶在脑袋上，支着自己的一双小短腿，噌噌噌地在大家面前上窜下跳——他们可都是传说中的神人呀！这种不自重简直让所有经受了教育的孩子梦想为之破碎。勇斗八岐大蛇的须佐之男变成木剑上长草的失意大叔；源九郎义经自称预言家，满嘴英文而且脑袋上长了个翅膀；辉夜姬坐火箭回月球；里见八犬士就真是八条大狗。至于什么老婆婆使豪鬼的瞬狱杀做樱饼，剑术师傅摆红侠乔伊Pose都已经完全不足挂齿。只要单说一个例子，就足以证明这群人的猥琐程度。

在游戏中，要复苏西安京必须请求某老爷子跳舞祈福，不过跳舞之前还要先让京城内所有小樱花树开花，然而大家找遍了整个京城，就是还剩一棵死活也找不着。这棵该死的樱花树在哪里呢……就顶在老爷子脑袋上。

BT设定派代表No.2 来自"《传说》系列"的料理职人

猥琐度	★
美形度	–
必杀技威力	★★★☆

有谁记得他们长什么样么

"《传说》系列"一直以来都有一个非常有趣的传统，那就是料理职人的出现，在广阔的大地中，有很多城市和村庄，这些地方里居住着许多传说中的料理职人，只要找到他们的足迹，就可以学会传说中的料理。

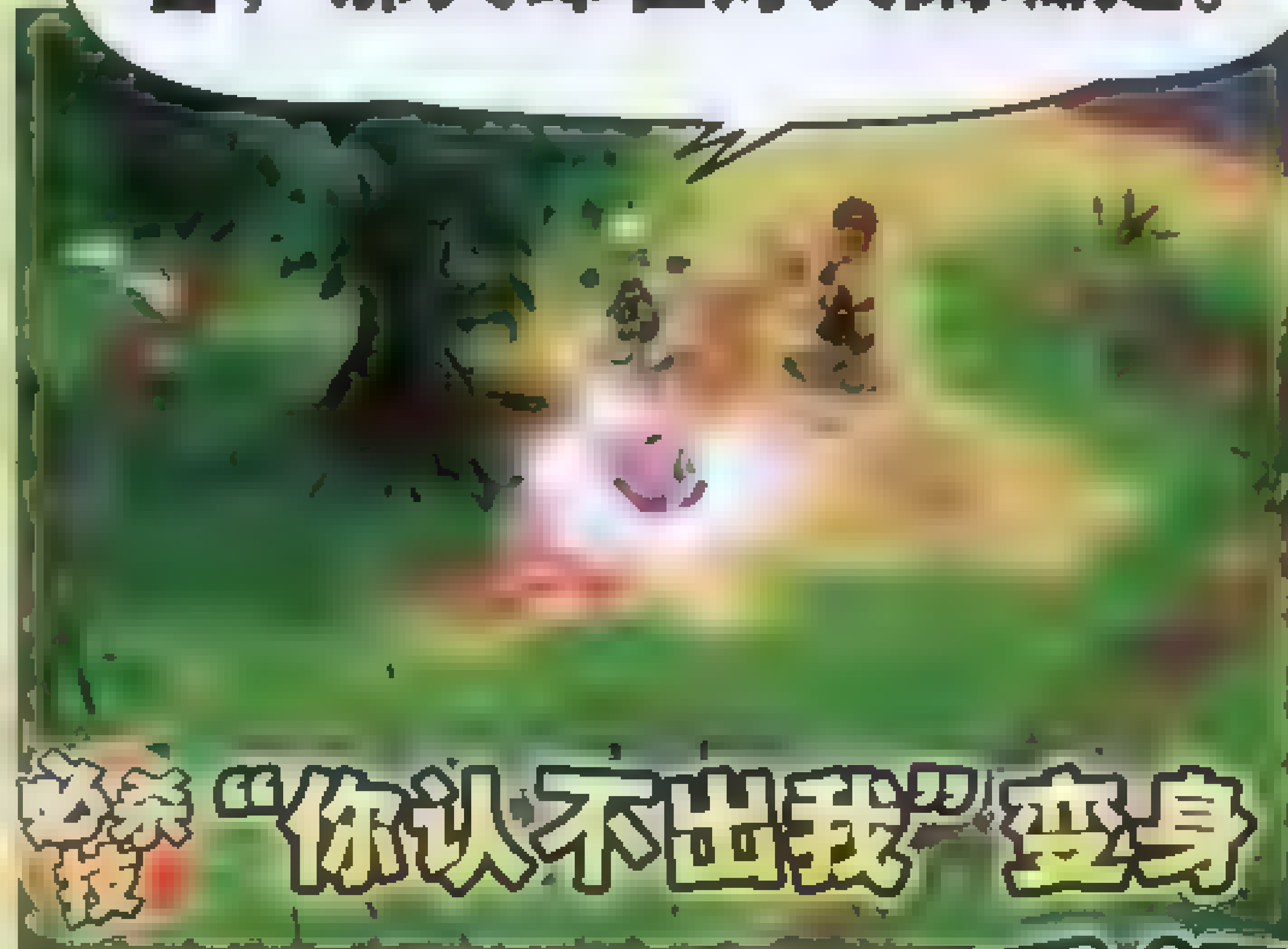
唔……听起来似乎是个很严肃有趣的设定，但是事实上呢？

在"《传说》系列"刚开始的时候，大家都还像是个正经做料理的人，乖乖呆在每个城市的店铺里面，穿着套厨师服，被发现了之后充其量说声"能找到我你也很不错嘛"，就具有前辈共享精神地为了鼓励大家交出了新的料理菜单。然而到了后来，所有做料理的人就开始不对劲起来了。不光之前的老本行不干了，厨师服不穿了，客人不招待了，甚至连身为一个正常人的生活也完全舍弃了。每日每夜的变身成或柜子，或花朵，或喝醉酒的老头子，或路边堆的木桶之类的诡异物体，然后就这么一直地等呀等呀，似乎人生的意义完全就是等着可爱的少年勇者们发现自己，然后把心血的结晶交出去。如果我们想象一下，这些古怪的料理职人在变成各种物体之后，一直尽责地努力伪装着……刮风也不管，下雨也不管，饥寒交迫或是酷暑严寒也全都不管，在很少有人进去的房子里的还好，若是身处譬如隐藏通道、屋顶、河滩之类的地方，仍然要一边期待着勇者前来发现自己，一边在勇者出现的时候努力伪装成物品的模样。这等自虐，不，自律的精神是何等的贱格啊……

不管怎么说，为了"《传说》系列"一向的全年龄向考虑，我们宁可认为变身料理人只是在勇者到来的不久之前才设下了这个小小的考验，否则一旦涉及到了行为艺术或者偷窥隐私之类的问题，就有点不是很好了。

顺便一提，很显然在后来的"《传说》系列"中，这个问题终于被大家发现了，于是只剩下一个小姑娘拼命地在各个城市奔波变身，用一个人的微薄之力撑起了所有人的共同责任。而到了《深渊传说》，整个料理人群体都突然离奇失踪，不知道这份舍己为人的贱格何时才能再次在我们的面前。

众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处。



后记



▲当周瑜横刀立马意气一声"我的下个对手是谁"之后，迎接他的便是眼前这番景象——《真·三国无双PSP版》的广告创意实在是有够BT

人贱人爱，即是人要贱格，反倒有人喜爱。

在这个世界上，有很多奇妙的感情简直应该用难以理解来形容。譬如说明明很猥琐，而且很没用，时不时出来给你使点坏，但是大家却喜欢；明明很美形，同时很精英，也没做啥伤天害理的事，但是偏偏怎么看他怎么都不顺眼。如果发生了上面所说的情况，不要怀疑，这就是"人贱人爱"定律的威力。如果你曾对着以上任何一个人类高喊"好贱格"，那么恭喜你，这个定律对你也是有用的——或许这倒也不算什么好事。

罪恶装备 审判	Arc System Works	ACT
PSP　GUILTY GEAR Judgment	2006年8月24日	日版
		…800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

熟悉“《罪恶装备》系列”的玩家一定都还记得，在2004年官方曾经推出过一款名为《罪恶装备 ISUKA》的游戏。虽然理论上这款游戏在当时是整个系列的正统续作，但由于系统变化过大且引入的所谓“转身系统”和“双轴线系统”影响了对战时的流畅度，因此很快便被玩家放弃。不过在《ISUKA》中登场的人造人A.B.A自此之后便受到了FANS的关注，更在今年推出的《罪恶装备XX SLASH》中以新角色的身分再次登场。除此之外，《ISUKA》中使用“GG系列”角色进行的横版卷轴迷你游戏“GG BOOST”也令人印象颇深，而本作正是在其基础上改良扩充后的产物。

文 十六夜





战斗！战斗！战斗！直到最终审判之日的来临！

轻松爽快的动作游戏

更简易的键位

作为《ISUKA》中迷你游戏“GG BOOST”的改良拓充版，《审判》的游戏方式基本没有大的变化。玩家要在20位“GG系列”的角色中挑选出一名，挑战整个游戏总共6个关卡。由于是掌机，因此游戏在键位的设置上进行了调整。与PS2版不同，游戏中只有3个攻击键，分别是轻攻击(□键)、中攻击(△键)以及重攻击(○键)，×键为跳跃，L键为向后攻击，R键为发动BURST。虽然被简化，但其实其他攻击方式还是可以通过按键的组合发动的。比如判定产生快的下段腿攻击就可以通过“↓+轻攻击”发动，而有倒地特效的下段D攻击，可以通过“↓+重攻击”实现。



更爽快的连技

除此之外，基本上各种系统也都在本作中得到了保留。首先是最基本的连续技攻击GC（通常技取消，Gatling Combination），同样是按照固定顺序按键就能够发动，如果在连技的最后配合必杀技，能够对目标造成非常大的伤害。与对战版的攻击段数不同，本作中任何攻击都能够对攻击范围内的所有目标造成固定伤害，而投摔攻击是在投摔判定出现后对周围产生同等伤害，且投摔时玩家自身无判定。系列标志性系统RC(Romace Cancel)以及FRC(Force Romance Cancel)也被引入了游戏中，不过玩家并不用担心需要重新掌握发动时机，因为它们是会在玩家发动必杀攻击的过程中自动发动。在玩家发动必杀攻击命中对手后可以继续输入不同的必杀攻击形成连击，而在两个必杀攻击之间就会自动发动RC帮助玩家取消硬直；同理，在必杀攻击后续超杀攻击的时候FRC就会自动发动。虽然只是借用了对战版的名称与表现效果，但在游戏中看着那些蓝光与红光，心情还是会很舒畅的。需要注意的是虽然RC以及FRC是自动发动，但仍然会消耗固定的必杀值。



更实用的特技

除了攻击技外，各种移动技同样会出现在游戏中。前冲时的加速度与惯性、空中冲刺以及后闪都与对战版相同。不过二段跳被取消，只有个别角色(如Dizzy)能够在空中发动两次冲刺。由于在游戏中经常会处于被大量敌人包围的情况，因此后闪就显得非常重要。与对战版相同，游戏中角色在后闪的时候全身没有判定，不仅如此，后闪时无敌时间也明显变长。虽然L键的向后攻击能够将身后的敌人打飞，但因为硬直时间长且无法派生出连续技，因此实用度远不如“后闪+连技”。



原汁原味的对战游戏

虽然是以“赠品”的形式收录在游戏中，但移植度非常之高。相信对于《罪恶装备XX SLASH》这里已经不用再做过多的介绍了，移植到PSP后无论是手感还是战斗节奏都得到了最大程度的还原。另外PS2版的对战模式、训练模式以及画廊模式等也都会出现在本作中，而在16:9的画面中大比例的角色造型，更是让人能够切身体会游戏画面素质之高。与PSP版《罪恶装备XX #Reload》一样，游戏对于按键的准确性做了最大的调整，这样大家就不用担心PSP的方向键会影响水平的发挥了。



Xbox LIVE无双初体验！

戦国無双2

SENGOKU MUSOU



战国无双2　Koei　ACT

X360

半年前的《真·三国无双4 SPECIAL》让我们对次世代"无双"的画面充满了希望，现在这个X360版《战国无双2》则让我们看到了"无双"对应网络后的远大前程。毫无疑问，本作绝对不是什么充满诚意的作品，但当你联入Xbox LIVE后就能获得全新的体验，希望早日看到真正的次世代"无双"作品出现！

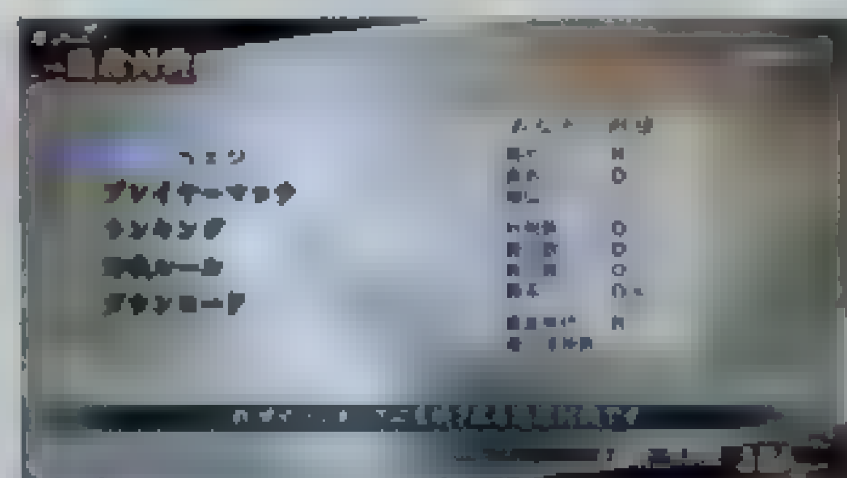
网络对战时的游戏画面



①剩余时间和士气，士气关系到NPC武将的能力，剩余时间则与各种辅助效果有关。
②己方战场的地图，在地图上可以看到敌将的所在位置，也可以看到副将的相关数据。
③敌方战场的地图，如果发现对手正在攻击自己的副将，就赶快想想办法吧！
④对战双方的情报，左下方是玩家的情报，而右边则是对手的情报。

准备工作

首先你当然要准备一台能接上Xbox LIVE的X360。关于Xbox LIVE的相关知识之前已经介绍过了，这里不再赘述。满足这一条件后，只须先登录Xbox LIVE，然后进入到游戏的模式选择画面中，选择"通信对战"，便可以体验网络无双。如果你是头一次游戏的话，首先还要自动更新一遍。目前只有金会员才能享受网战的乐趣，所以银会员还得先付费升级才行。



当你看到这个PS2版中从未见过的画面时，即表明你已经连上了Xbox LIVE，在此画面中共有5个选项。

ランクマッチ	进行网络对战，结果会影响你的世界排名。
プレイヤーマッチ	进行无关世界排名的网络对战。
ランキング	观看目前全世界《战国无双2》玩家的排名。
対战ルール	查看网络对战的规则，新手专用。
ダウンロード	下载更新，目前没有任何可供下载的内容。

Xbox LIVE支持全世界玩家以各种版本的《战国无双2》进行网络对战，我们在ランキング中看到的排名也是全世界统一的。不过由于目前仅发售了日版，所以现在的排行榜上放眼望去全是日本玩家的成绩。

◀ 这是玩家的初始状态。

对战规则



▲对战胜利的话可以获得勇名值，勇名值累计到一定程度就可以升级。目前D级便已算高手！

选择ランクマッチ或プレイヤーマッチ，便可开始网络对战。开战前首先玩家要选择1名使用武将和3名副将，这4名武将均是从目前可以使用的角色中选择的。玩家使用的武将同时还会成为对手战场中的敌总大将，而选择的副将则会出现在对手战场中进行妨碍。玩家一次可以选择3名副将，每名副将都有不同的支援效果。

在网络对战的战场上，玩家不能带护卫武将和军马上阵，而在战斗中也不会出现任何回复道具。与FTG不同，本作的网络对战并非两人在同一战场上厮杀，而是两人分在两个不同的战场，谁先消灭自己这边的敌总大将便算过关。看到这里，你是否会认为所谓的网络对战也不过如此？事情当然不会这么简单。

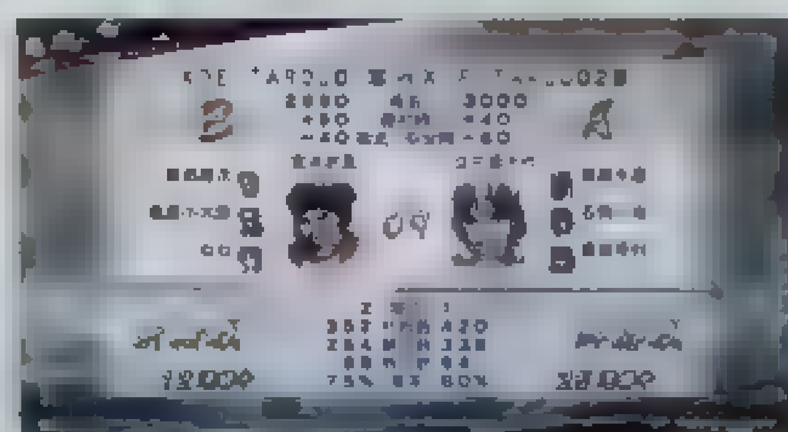
斗志&秘技

这是专门为网络对战而设计的系统。只要玩家击败一名副将，或是完成50人斩，便可以获得1个斗志。斗志关系到秘技的发动，斗志最大可以储存5个，发动1个秘技就会消耗1个斗志。秘技的效果多种多样，既有加强我方实力的，也有降低敌人实力的，甚至还有影响对手战况的。这里列举几条既常见又实用的秘技：

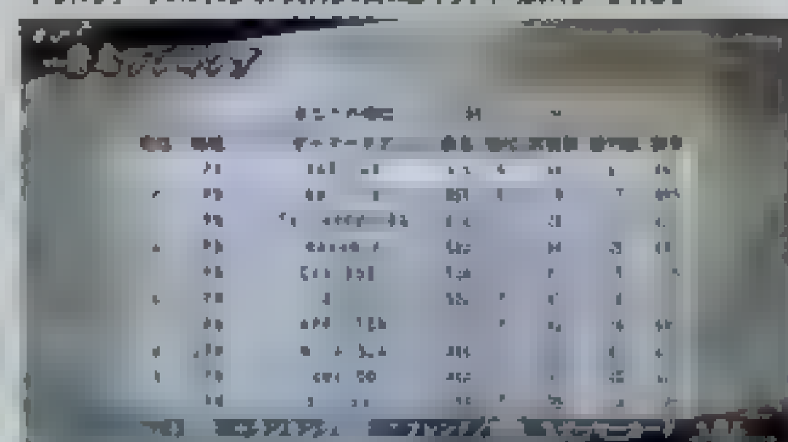


▲发动秘技时会出现类似无双发动时的特写画面，不过看起来总觉得有些简陋。

疾风怒涛	一定时间内移动力大幅提升，且具有将敌人击飞的效果
天の恵	玩家及我方全员武将体力回复，是除了被竹外的惟一回复手段
伏兵	对手身边出现大量杂兵，最好是在对手与敌总大将对战时使用
修罗の舞	以损失一名副将为代价，换来玩家能力的大幅提升



▲高等级和低等级对战时获得的经验值是不同的，如果失败的话还有降级的可能。



支援效果

这是副将的独有能力。副将的支援效果能够有效地给对手造成影响，从而延缓对手胜利的步伐，甚至直接将其置之死地。玩家可以根据对手特点，针对性地选择一些令其不爽的副将。下面推荐几名实用副将：

伊达政宗	对手不能使用蓄力攻击，攻击力也略微下降。
直江兼续	对手的移动速度大幅低下。
浓姬	对手的体力不断减少。
岛津义弘	对手的攻击力大幅下降。

◀ 纳迦初次登录时，排名榜上有236名玩家的成绩，其中第一名已经打了66场。

X360版 VS PS2版

如果除开网络部分，X360版的游戏内容和PS2版没有区别，不过细研之下，仍可找出三点不同。

画面

毫无疑问，X360版的画面要好一些，这主要表现在贴图质量和光影效果上，玩过PS2版的玩家一眼就能看出不同。不过在夕阳等场景中过多地采用了HDR效果，显得部分贴图过于明亮。游戏中几乎不存在拖慢延迟现象，但也没有完全消除。

读盘

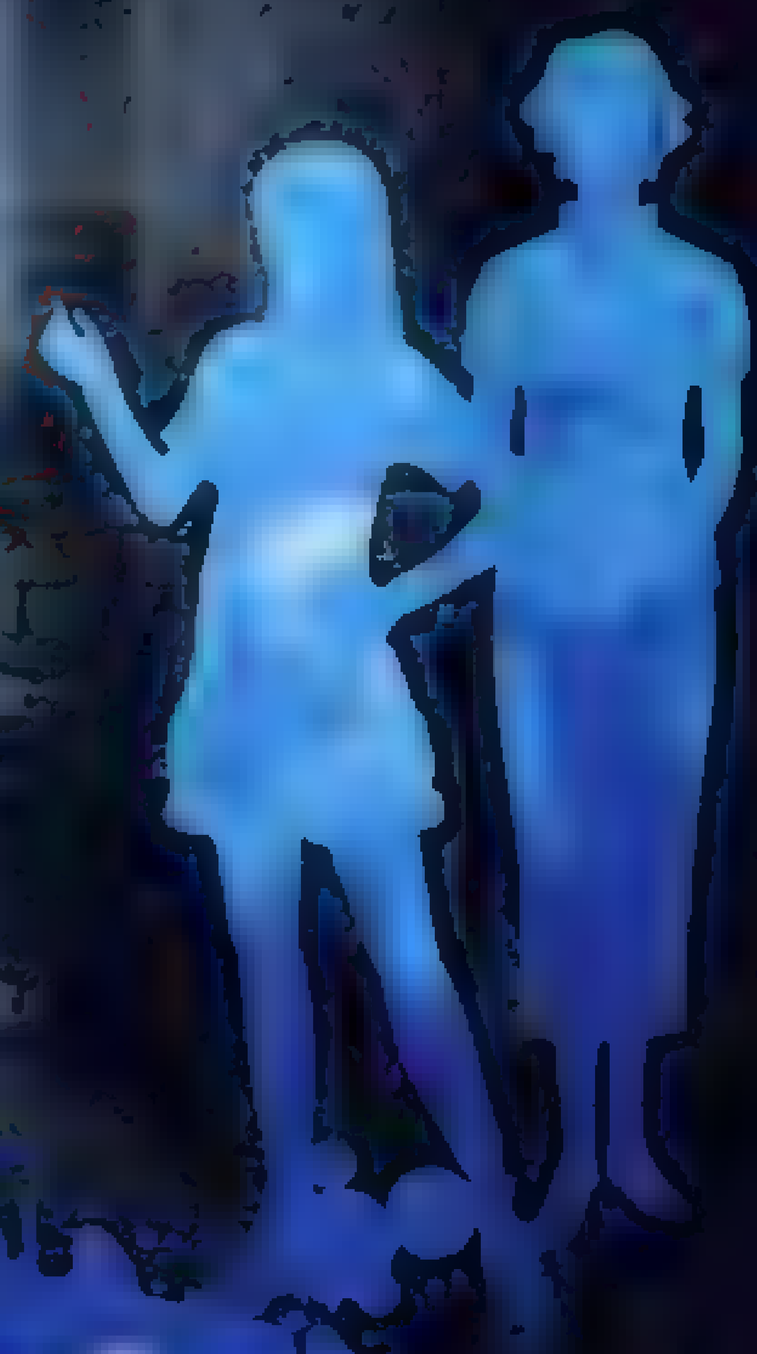
PS2版的读盘速度令人非常满意，X360因为内置硬盘，所以理论上应该更快。从实际效果来看，从战场准备画面到战斗开始的读盘速度令人满意，因此战场上中断再开的速度要远快于PS2版，但从模式选择画面进入战场准备画面却有一小段读盘时间，真是奇哉怪也。

修正

PS2版的BUG，无论是否实用，在X360版中均被删除。由于X360版没有同时按SELECT+START复位的设定，免费购

怪谈、悬疑、解谜





暗地蔷薇

——音响小说惊魂夜



文 Knai
编 猫太

所谓的音响小说(SOUND NOVEL)，对国内的玩家来说大概还是一个比较陌生的名词，其实这种游戏类型正如其名，就是“以音效和音乐带动阅读气氛的小说式游戏”。换句话说，也就是一种可以让玩家自己参与进去，体验小说中的气氛，选择剧情的走向的互动性文字游戏。其题材主要以怪谈、悬疑、解谜为主，通过各种选择达到多重结局，实现“自己来亲手控制剧情走向”的乐趣。与RPG及AVG不同，音响小说通常没有一个安排好的结局，不会要求你下一步应该怎样怎样做，性格决定命运，到底最后会出现什么，完全依靠玩家的选择。由于这种类型的游戏和国内玩家有着语言上的天生障碍，所以喜欢的人不算太多。不过在日本，音响小说虽然没有像RPG或动作游戏那样大卖，却也有着相当一部分固定的拥护者。音响小说是游戏之中最接近文学，乃至于互动文学的部分，能够了解它所代表的意义和发展历史，更容易懂得游戏之中所蕴含的多重文化内涵。在《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》推出之际，让我们来回顾一下音响小说所走过的14年历程。

渴望崭新的体验？那就给你崭新的体验。



《恐怖惊魂夜》的原名是《镰鼬之夜》，镰鼬是日本民间传说中可以驾驭风的怪物，其状如黄鼠狼一般，前肢为一对镰刀，行动时会带来邪风割破人的皮肤。这种动物具有非常丑恶的本性，每当天敌出现在镰鼬群居的洞穴附近时，它们就会因为过度惊恐而开始疯狂的自相残杀。在这个游戏的最初一作中，用来影射被寒风包围的旅店发生的连续大量杀人事件中丑恶的人性。

为这个游戏系列编写剧本的我孙子武丸是日本著名的侦探推理小说作家，作品以“引人入胜”和“难以预料”而备受欢迎。对于推理悬疑小说而言，读者的集中力和投入感是十分重要的。参与《恐怖惊魂夜》的制作，可以算是给了我孙子武丸一个满足自己对于推理小说构想的机会。在第一作中，我孙子就编写了共10个剧本，44个结局，其中包括了正统的推理篇、恶搞的喜剧篇，充分展现了自己充满创意的一面，从此奠定下了《恐怖惊魂夜》系列”的基调。

《恐怖惊魂夜》
暴风雪之夜的连续杀人 1994年

Story

本作的故事发生在雪山中的一个小旅馆中，男主角矢岛透和自己的大学同学小林真理一起去雪山滑雪，本以为可以展开浪漫回忆的旅行未能成真，反倒遭遇暴风雪的袭击，两人被迫前往真理的叔父所经营的旅馆借宿。于是，接下来的一切事情都开始向无法控制的方向转变。半夜的时候，所有在旅店中住宿的人都收到了一封神秘的死亡预告书，人们惶恐不安，开始对此进行调查，但是随着调查的进行，死者越来越多，仍生存着的人们，都陷入了绝望恐慌的无望境地……

《恐怖惊魂夜》的第一作就以复杂的分歧点和多种多样的结局而广受大众追捧。游戏中的角色全部以透明剪影出现，看不到长相反倒为游戏的诡异气氛平添神来之笔，出色的音效更是塑造出不凡的恐怖效果。当然，该游戏最令人称道的还是其多剧本制，可以随随便便乱选几下用数分钟打出"终"(Bad Ending)，也可以缜密推理慎重分析用几小时打出"完"(Good Ending)——在彻底完成主线的流程后，还有更多的隐藏剧本等待着开启，用完全一样的角色，演绎截然不同的故事。本作被认为是历代最有灵气的一作，分支剧情的设定相当大胆，风格相差甚大，想要打出所有剧本也是一个挑战，让人百玩不厌。一经推出就造成了轰动效应，各专业杂志对其评价也颇高，之后还被改编成电影和话剧。在此之后，一度引发了业界的模仿风潮。

《恐怖惊魂夜 监狱岛的儿歌》
噩梦的盛筵 2002年

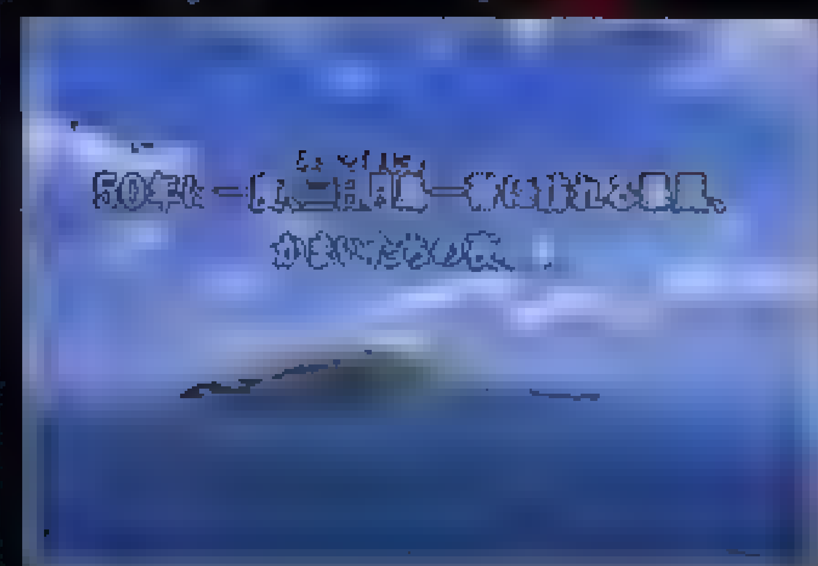
Story

在东京上学的矢岛透突然收到了一封奇怪的请帖，随着这封请帖的到来，诡异的事件再次降临在众人面前。请帖是由当年曾在雪山旅馆借宿的《恐怖惊魂夜》作者我孙子武丸发出的，为了感谢大家参与了该游戏的制作，可以免费享受风景优美孤岛两天一夜观光游。于是透和真理一起踏上了三日月岛，却发现当年游戏的所有参与者，都收到了同样一封请帖。

远离城市的孤岛，五十年一度的特别之夜，恐怖惊魂夜再度开始。



在PS2上推出的这一作，画面上有着大幅的进化，背景从之前的静止图画变成了动画，而角色也由起初的平面剪影变的立体感十足，使气氛更为恐怖诡异。而真正让人跌破眼镜的是此次的大胆设定，本作在开篇就宣称上一作其实什么杀人事件都没有发生，所谓的《恐怖惊魂夜》只是一款游戏软件，而这一次才是真正的杀人事件。尽管这种设定有点拿玩家的智商开玩笑的意味，但是多达11个剧本、105种结局立刻转移了大众的视线，而且十分体贴地增加了流程分支表以供随时查看完成情况。沿袭了前作的风格，本作的分支剧本仍然风格各异，有所有角色红了眼相互残杀，对白十分恶心的"残杀篇"，有超能力者之间的残酷对决的"超能力篇"，有关系到恐怖寄生生物的"底虫篇"，以及为玩家服务的成人向的"官能篇"，甚至还有完全恶搞的"青春篇"和"恋爱篇"等等，每个剧本都值得尝试。更有趣的是作者本人也在剧本中倾情出演，充分展现出了娱乐大众的精神。



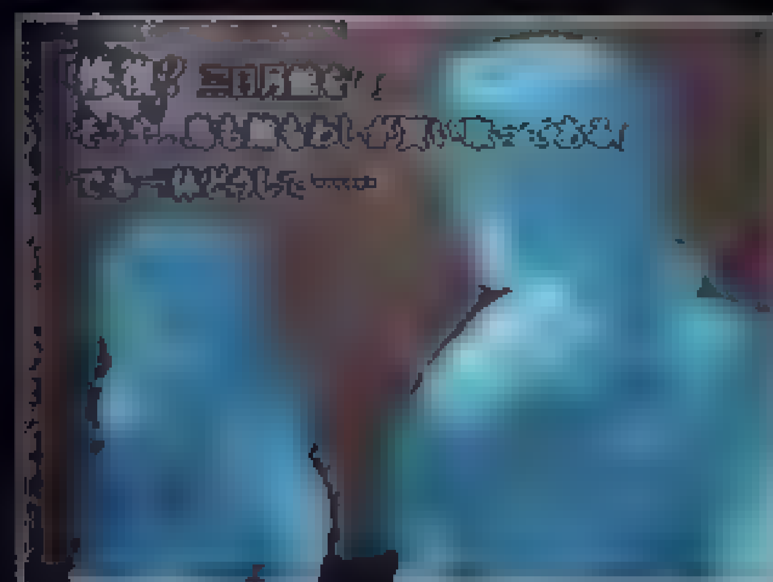
《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》
最后的真相 2006年

Story

三日月岛的惨剧发生一年后，在事件中失去妻子的香山社长对三日月岛进行了修复，为了祭奠在三日月岛上死去的人们，大家再次踏上了那个让人难忘的小岛。但与其说是对已死人们的祭奠，倒不如说是又一场命运的恶作剧，在这个岛上正展开的古怪供奉仪式，另有玄机的房间，以及诡异的传说，事件的真正真相到底是什么……？



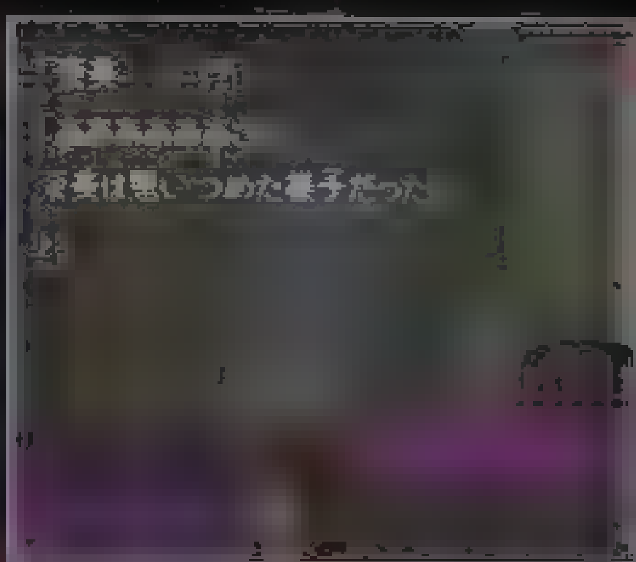
受到了《街 命运的交岔点》影响，第3作从以前的单一主角变成了多主角，取代了之前的多剧本系统。在游戏中，可以多个不同的视角来体验故事，每个人的所作所为也会对其他角色产生一定的影响。虽然互动解谜的要素加入并非什么新鲜事，早在《EVE》、《螺旋的回廊》等游戏中就被使用过，但是首次出现在《恐怖惊魂夜》中仍让人颇为期待。可惜的是多剧本的取消使得整个游戏流程过短，4个角色的剧本只不过是以不同的视角解读曾经发生的同样一些事，之前大家期待的恶搞剧情也就此消失。结局虽然达到90多个，但其中大部分都是描述倒霉的主角们怎么死怎么死的重复结局，使整个游戏的耐玩度大不如前。《街》的作者长坂秀佳的加入似乎没有给剧情带来更大的惊喜，作为最新一作《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》划下了一个不算太辉煌的句号。





音响小说14年

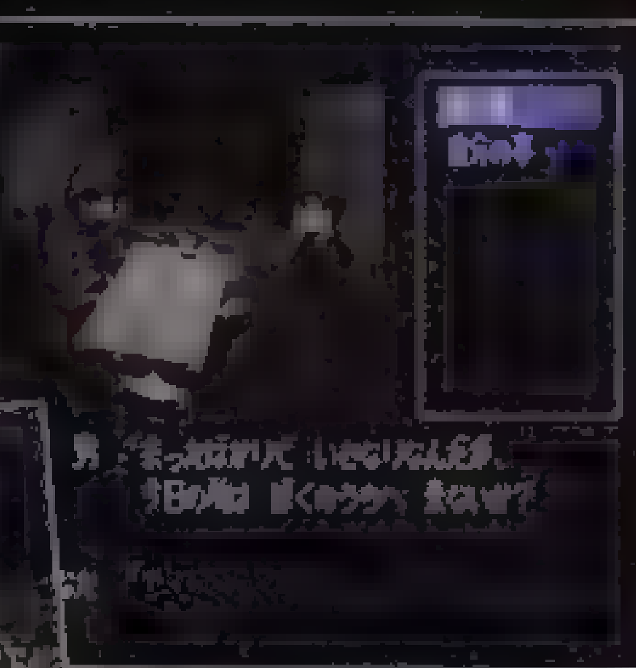




▲在底图上加上文字，就有一股[illegible]

◀之后在PS上推出的弟切草，是SFC的复刻版，画面有了大幅的提高。





▲这就是音响小说之前的推理游戏画面，在当时十分流行。

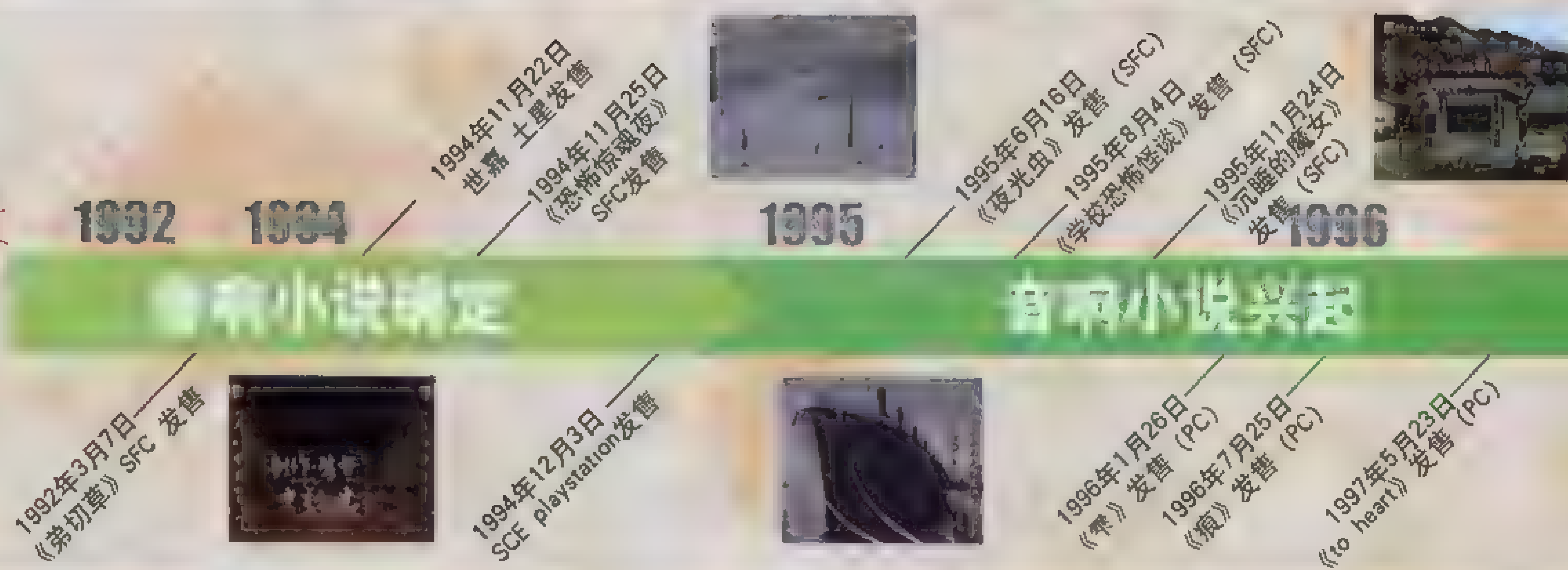
《弟切草》元祖诞生

记住这个简陋的游戏画面和这朵名字很古怪的黄色小花吧，这就是一切的原点。

1992年发售的《弟切草》，其历史意义远远大于游戏本身。静止的图片，由文字和音乐构成的世界，诡异的推理剧情，众多令人不知如何取舍的分歧点都深深地震撼了人们。在此之前，玩家从未见过这样的游戏类型，依照着之前侦探推理游戏的模式妄加揣测，长坂秀佳的剧本将他们引入了一个完全未知的怪奇世界，然后大家惊异地发现，这个游戏与之前的推理游戏有着如此巨大的不同——这就是中村光一带来的全新的游戏类型，音响小说。

音响小说的出现，应该说是针对当时机能限制的一个大胆举措。当时业界流行的2D动画对于AVG的表现力有着无法掩盖的不足，制作周期长，投资大，选择少，自由度低，代入感差，表现手法拙劣单一，再加上SFC的容量限制，远远无法达到制作者所要求的素质。中村光一在进行了长期的考虑后，终于决定将动画改成静止的背景，人物也以朦胧的剪影代替，采取临场感极强的音效烘托气氛，重点放在剧本及分歧的制作上，企图让玩家排除一切干扰，专心进入游戏所营造的世界之中。《弟切草》一经推出，就伴随着这个崭新的游戏类型被大众所认可，虽然在当时没有引发太大的关注，但是它拉开了一扇与之前完全不同的窗口，一扇将人们带入截然不同的奇妙世界的窗口。

音响小说发展年表



音响小说夜

即便无法一览全貌，但是，至少知道它们如此存在。

《弟切草》1992

机种：SFC　厂商：Chunsoft

迷失于复仇之馆的两人

那是一个夏天的黄昏后，驾驶着私家车的主角和恋人奈美正在深山的道路上疾驰，但是不知不觉间居然迷了路，车也因为意外的事故而无法开动。在暴风雨中无路可走的两人面前，突然出现了被茂密的弟切草所覆盖的西洋古堡，尽管感觉到了不祥的预感，两人仍然踏入了洋馆，他们将遭到怎样的接待……

《彼岸花》2002

机种：GBA　厂商：Athena

悲伤的回忆

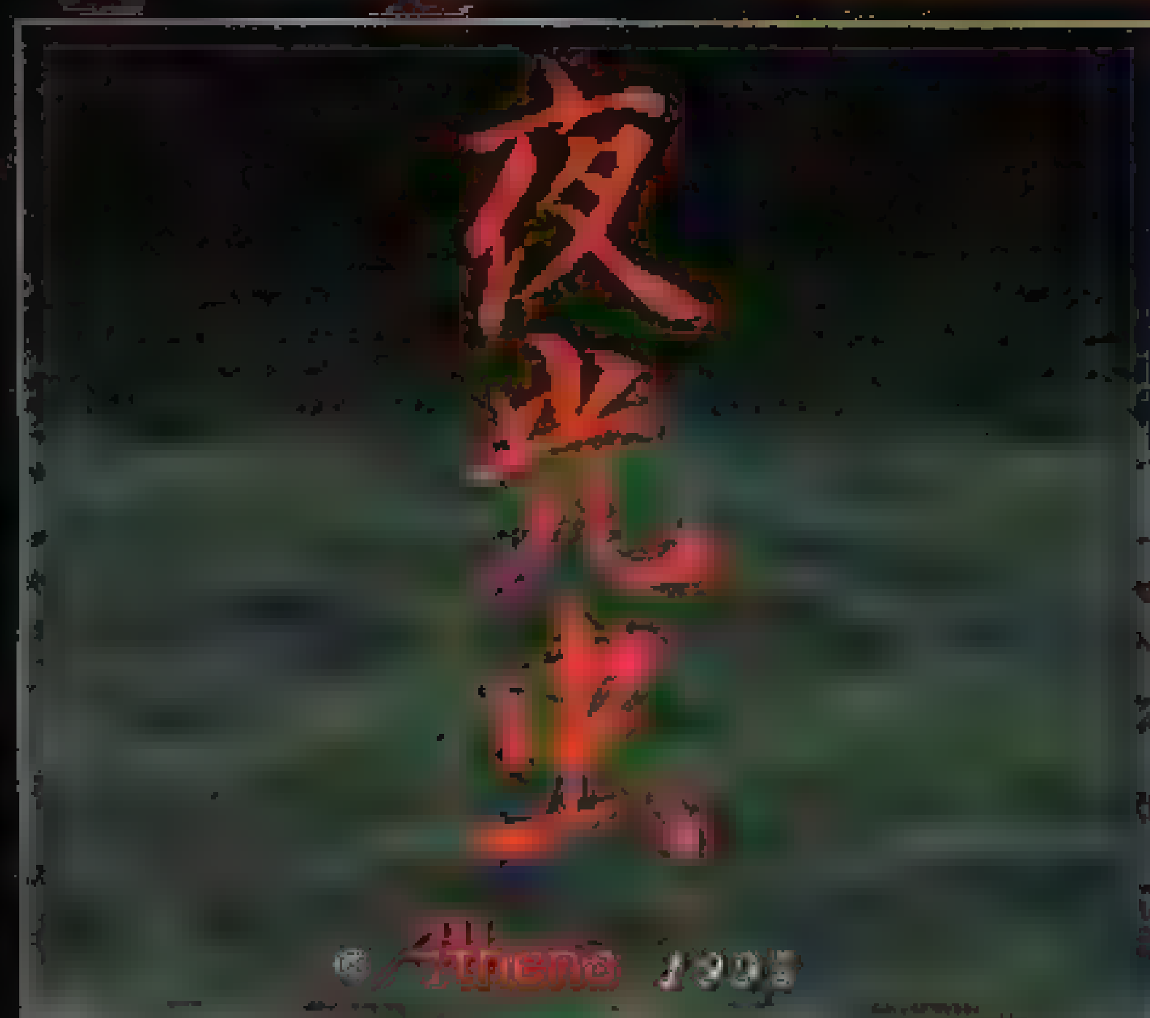
六条有沙收到一封匿名者寄来的去京都的车票，为了追寻前男友的死因毅然赶赴，在途中，遇到了两个与她有着同样目的地的女性，素不相识的三人因为相同的新干线，相同的旅馆而熟识，意气相投的她们决定一同继续之后的旅行，但是，一个密谋已久的圈套已经展开，彼岸花盛开的古寺发出了自己的召唤。

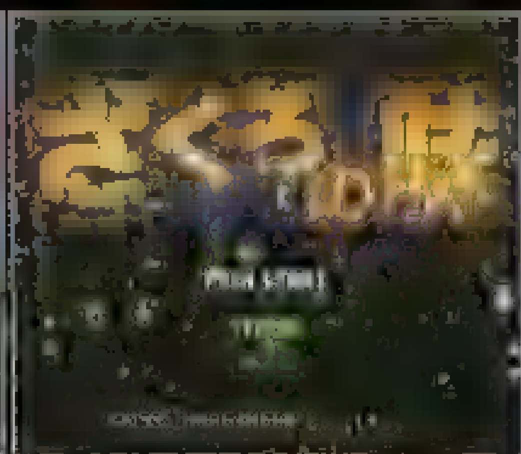
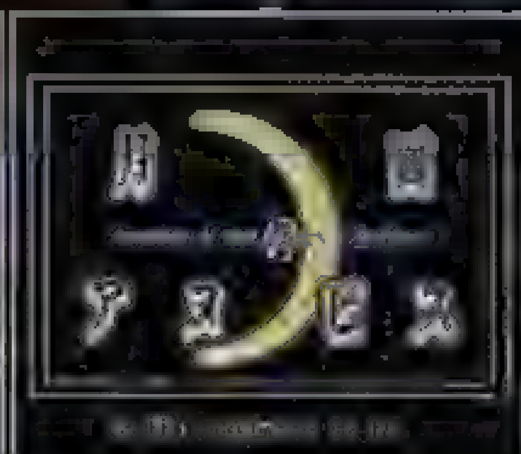


在现实中，弟切草是一种能治愈伤口的草药，但是伴随着弟切草的，还有一个恐怖的传说：放鹰人的弟弟因为将给鹰疗伤的秘药配方泄漏给了自己的恋人，遭到愤怒的兄长斩首，飞溅的鲜血洒上了路边的小花。"弟切草"由此得名。这种可爱的黄色小花，却拥有令人心惊的花语"复仇"，与整个游戏的主题契合，绽放出妖艳悲伤的花朵。和弟切草相似，彼岸花则被称为"死人花"或"悲愿花"，其花语为"悲伤的回忆"，也影射着主角一直寻觅的结果。《弟切草》、《彼岸花》和《寄生木》并被称为长坂秀佳恐怖三部曲，《彼岸花》于2002年在GBA上登场，而《寄生木》至今仍未有游戏化的动向。

在此顺便一提最后一部《寄生木》的内容：正在为自己的新作《寄生木》而发愁的长坂秀佳突然接到一个电话，电话中的人声称自己的名字和《弟切草》中登场人物松平直树一样，并提起《弟切草》的故事其实是真实的事情，同时威胁长坂秀佳停止新作的创作，否则很多人就会因此而死。以布鲁塞尔等众多城市为舞台的恐怖杀人游戏就此开始。《寄生木》作为系列的终局，[illegible]合了前两作的剧情，将现实和虚幻混杂，让人难以分辨，给三部曲落下了完美帷幕。

爆发——音响小说盛起



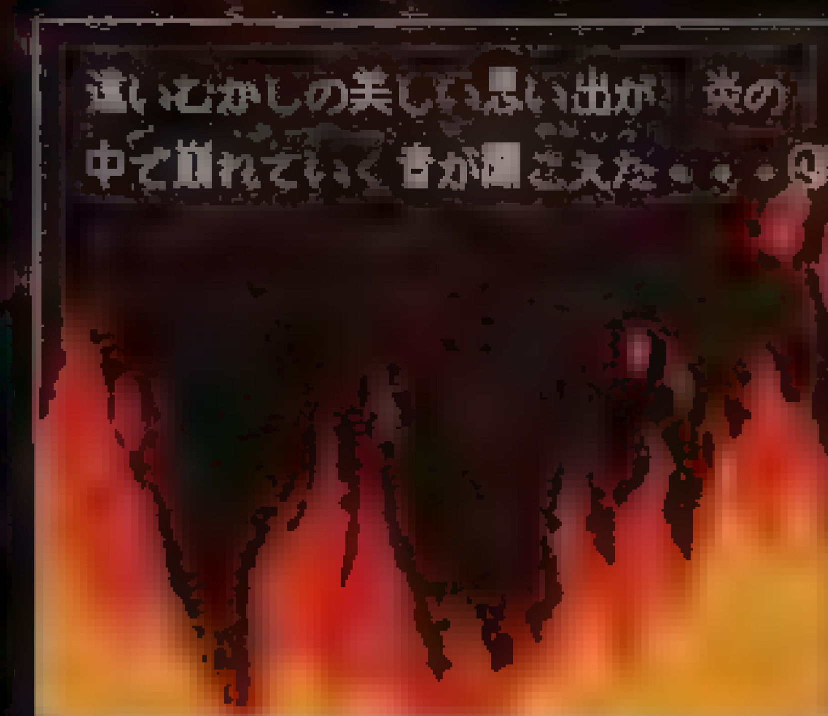




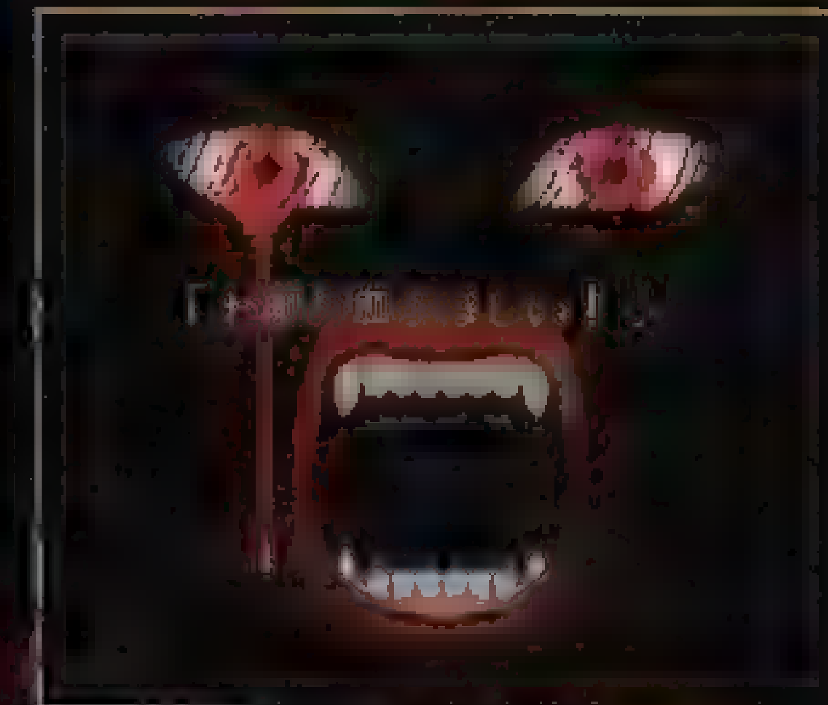
▲这强大的阵容啊

《弟切草》没有和黄色小花的恐怖传说一起引发太大的热潮，《恐怖惊魂夜》却以镰鼬之夜在玩家的头顶卷起一阵狂风。这场狂风席卷了整个游戏业界，之前《弟切草》所种下的种子迅速成长发芽，形成茂密之林。1995和96年的两年，音响小说迎来了第一个转折点。如同暗夜中的一朵奇葩，在不知不觉间突然绽放，这一绽放，就绽放了十多年。

1994年，《恐怖惊魂夜》一经发售就引起热潮，吸引了大量的视线，从95年开始，众多模仿其而制作的游戏纷纷登场，《夜光虫》、《学校恐怖怪谈》、《沉睡的魔女》、《石榴之味》、《月面的死神》、《晦》等作品都是应势而生的产物。但是由于音响小说这个游戏类型早已被CHUN SOFT注册登记商标，所以之后推出的作品，虽然也是音响小说的类型，却不冠以音响小说名字，被划分在"文字AVG"这个大范围中(本文采取的是包含了文字AVG和音响小说在内的算法)。

随着作品的增多，音响小说的崛起之时到来了。





▲被此画面吓倒的人不在少数

1997年 コミックメーカー for Windows3.1 NScripter发售(文字AVG制作工具)
1998年1月22日《街》发售 (SS)
1998年12月23日《恐怖惊魂夜 特别篇》发售 (PS)
1999年1月28日《街~命运的交岔点~》发售 (PS)
1999年3月25日《弟切草 苏生篇》发售 (PS)
2000年3月4日 SCE playstation2发售
2000年 吉里吉里/KAG发售(文字AVG制作工具)
2000年12月《月姬》(完全版)发售



2002年6月28日《恐怖惊魂夜 ~Advance~》发售 (GBA)
2002年7月18日《恐怖惊魂夜~监狱岛的童谣~》发售 (PS2)
2002年8月《秋蝉鸣泣之时》发售 (PC)
2004年1月30日《Fate stay night》发售 (PC)



2005年4月27日《街 特别篇》发售 (PSP)
2005每年5月25日《恐怖惊魂夜2 特别篇》发售 (PSP)
2005年7月27日《恐怖惊魂夜x3 三日月岛事件的真相》发售 (PS2)

1998 1999 2000 2002 2004 2005

音响小说进军次世代主机 —— 用户参与制作 —— 现在的音响小说

《学校恐怖怪谈》 1995

机种：SFC　厂商：Banpresto

七不可思议

某高中的新闻部决定制作"校园七不可思议"特辑，于是这个麻烦的任务落到了新人主角身上。特辑的策划者日野前辈要求集合七个人在一间房内，各自说一个可怕的故事。但是尽管时间已经过去了很久，却怎么也等不到第七个人的到来，没办法只好六个人先开始。当第六个人说完自己的故事之后，第七个人终于出现在众人面前，伴随着他的到来，果然有什么发生了……

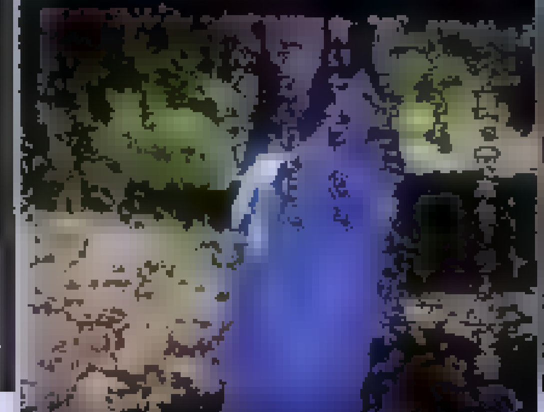


《晦》 1996

机种：SFC　厂商：Banpresto

七周年忌辰的夜话

在出席祖母的七周年忌辰时遇到了许久未见的亲戚们，而法事结束的时候已经是夜晚时分，有人偶尔嘟囔了一句，"在七周年忌辰说可怕的故事的话，死人会复活喔。"于是大家抱着好奇的想法聚集起来，包括主角在内的一共七人围坐在一个房间里，漫长的夜晚就此开始。



尽管知名度相当低，但是《学校恐怖怪谈》却是个受到不错评价的游戏，游戏的剧本异常丰富，而且进行的方式也颇有特色。在游戏中，玩家通过自由选择听取谁讲述的怪谈而推动游戏的前进，当听完全部六个人的话之后，第七个人才会出现。值得一提的是，根据谈话的顺序，对方谈话的内容会有所变化，就算是同样的话，也会因为选择的不同而发生很大的变化，甚至连主角的性别选择不同，剧本都会有明显变动。同时，若是满足了一定条件还可看到隐藏剧本的出现。虽然名为"恐怖怪谈"，但是故事已经脱离了单纯的恐怖，六个人将会为玩家带来有趣或是悲伤的体验。而《晦》则是《学校恐怖怪谈》的续作，与前作相比，基本什么变化都没有。仍然是真人拍摄，仍然是自由选择怪谈顺序，如果要说的极端一点，完全就是套用了前作的骨架蒙上不同皮相的新作。制作方抱着"由于前作的系统颇受好评，所以不加以改变也没有关系"的想法，只是在剧本上花了时间，但是整个游戏的素质依然不错(除了真人拍摄的脸之外……)。





《雫》——分歧的另一边

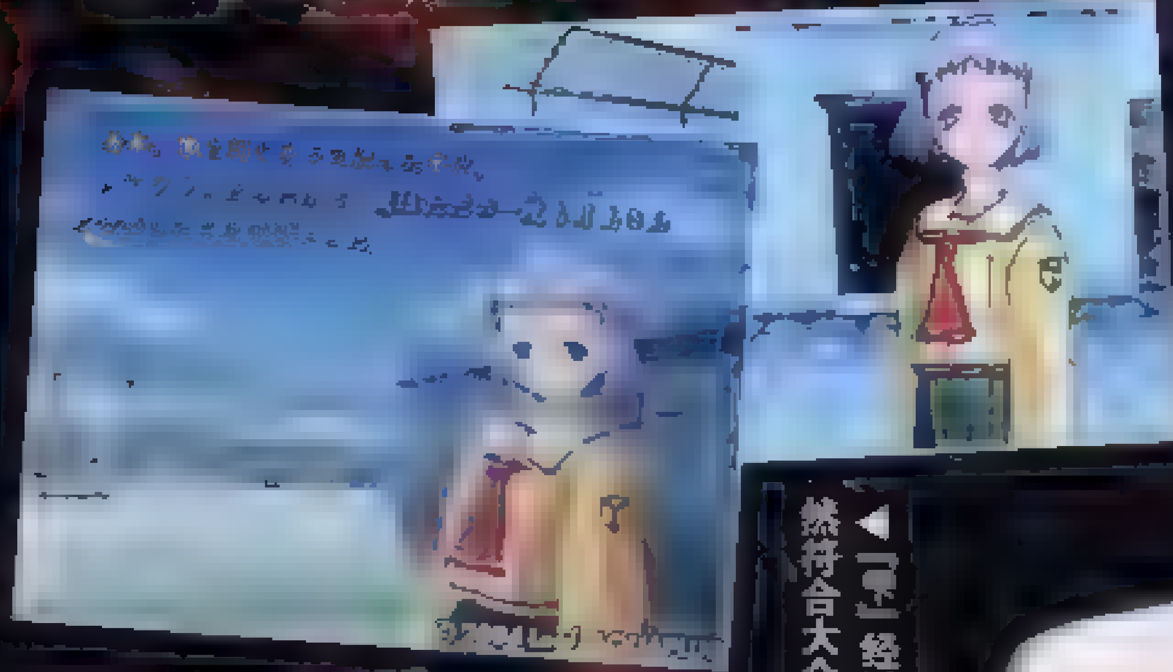
分歧是不可避免的。

在音响小说的发展中，由于自身的游戏方式与众不同，要求对玩家有更加强烈的吸引力，因此题材长期被固定在"怪谈"、"悬疑"以及"解谜"这三个可以吸引眼球的关键词上。剧本着力于营造出一个具有强烈悬念或矛盾冲突的世界，让玩家置身其中，感受到解谜和发现真相的乐趣。于是一提到音响小说，大家难免首先就会想到边缘呀小众呀猎奇呀这些词语。死忠者固然不少，但是不喜欢这个调调的人就是不喜欢这个调调，口味始终稍显单一。

而随着音响小说的发展，面临的更严重的问题是：就算是推理设计多精巧，背景设定多诡异，气氛营造的多优秀，玩家仍然会吃相似口味的东西太多，最后不知其味。

1996年，Leaf在PC上推出了一款与之前作品完全不同的《雫》。这个游戏虽然仍然沿袭了之前音响小说的特点，但是人物由剪影或是真人拍摄变成了更为符合大众喜好的卡通美少女。除此之外，剧情上也有着明显的区别。如果说以《弟切草》为标志的音响小说偏爱于将玩家放在一个陌生的怪异场景下展开探索，那么这个新出现的分支则更偏向于在普通的生活中发掘其下潜藏着的阴暗或秘密。

当然，由于商标的问题，Leaf的这款《雫》仍然未能冠上音响小说之名。取而代之，视觉小说(Visual Novel)这个名称悄然而生。之后，Leaf又陆续推出《痕》、《To Heart》等作并逐渐被玩家所熟悉。就这样，视觉小说作为音响小说的一个分歧点，踏上了完全不同的另一条道路。



◀《雫》经过重制之后，显然符合大众审美很多







《沉睡的魔女》 1995

机种：SFC　厂商：Pack In Video

封闭村庄中隐藏的秘密是……？

正在加班的主角突然接到了一个奇怪的求救电话，"救命……会被杀……"。第二天，新闻就报道出了自己青梅竹马的女友惨死的消息。为了解开谜团，主角追随着惟一的线索来到了女友担任老师的村庄中。在这个被森林所包围的小村庄里，一定隐藏着什么不可示人的秘密。

由于剧本由赤川次郎所写，该游戏一度成为话题作品，故事的剧本可以算是十分考究，一共分为上下两部，根据第一部的行动将会决定第二部的走向，但是第二部中，分歧点大为减少，为了打出所有的结局不得不反复观看相同的对话，也算是一点小小的遗憾。

◀又是发生在封闭村庄中的神秘事件

《雫》 1996

机种：SFC　厂商：Leaf

疯狂的门吱吱作响

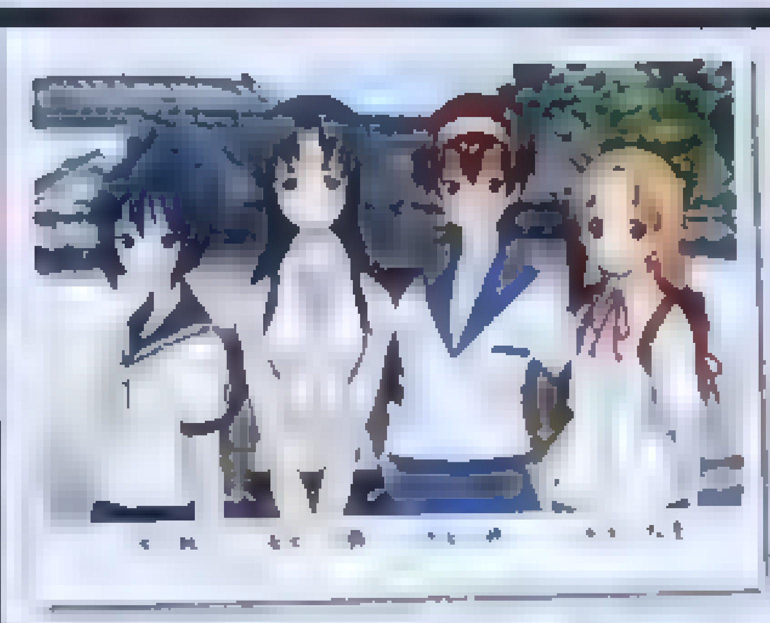
那是"我"在班级里上课的时候，一个女学生突然像机器人一样僵硬的站起来，大声叫出猥亵的话。在挡住她的叫喊时，她却突然用指甲划伤自己的脸。可是见到那溢出的，赤红的鲜血，"我"突然有一种找回了失去的现实的感觉……

《痕》 1996

机种：PC　厂商：Leaf

轮回转世，久远之绊

在分居中的父亲因为突然事故去世已经一个月了。在七七的忌日，主角结束了原先预定的旅行计划，回到位于乡下的父亲的老家。在老家里，父亲一直都养育着几个从小就失去父母的孤儿。已经得知这个消息的她们，应该也很悲伤吧……但是少女们却掩饰住自己内心深深的伤痕，温柔地迎接主角。本以为这样下去，伤痕也将慢慢痊愈，但是事件发生了，无情地，冷冷地撕裂了众人的心。



《To Heart》 1997

机种：PC　厂商：Leaf

春天就要到来……

沿着斜坡一直延伸到学校的阶梯，在树木的萌芽下行走，被阳光所照射，我们所见的天空一眼无法望到尽头，如此广阔而又澄清。在那个普通的高中生活的春天，如同一阵春风吹来，展开了无法忘怀的青涩恋爱物语。

《雫》、《痕》、《To Heart》被称为是Leaf三大名作，从《雫》到《痕》再到《To Heart》，Leaf完成了向成熟期的转型。《雫》的诡异与视觉向若要说仍未脱离音响小说一贯的影响，到了《痕》的时候，就可以很明显看出Leaf的转变，这个剧本其实就是《久远之绊》的底本，玩家将要选择在平安，幕末，元禄以及平成的舞台穿梭，上演一场凄美的轮回恋曲。从这个游戏开始，就可以看出Leaf有意转型，靠拢大众。终于，事隔一年，《To Heart》出现在众人面前，以其人数众多，性格外形各异的美少女和青涩懵懂的恋爱物语吸引了大部分游戏爱好者。



《街》写实与现实初探

有成绩之后，尝试便成为一种必然。

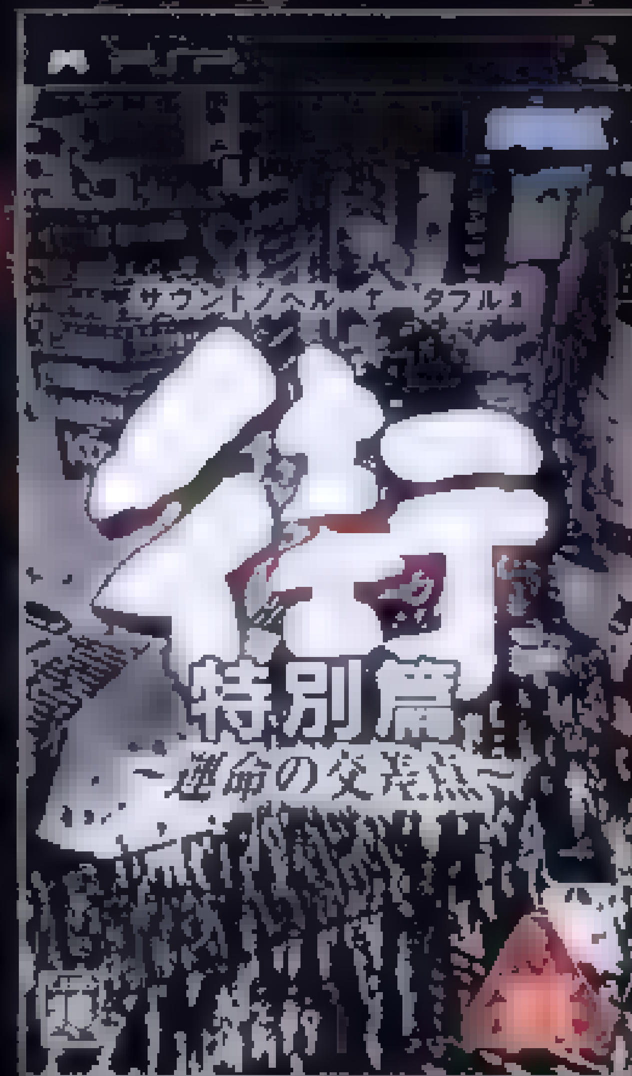
说到日本游戏之中的现实主义，通常都会有一种奇怪的感觉，他们写实了吗？他们真的写实了吗？……算了，还是不要继续追问下去了……可以这么说，在日式的近现实题材中，有着许许多多我们在生活中没有经历过，甚至说是都没有听过的奇怪事情发生。这些细节归结在一起，构成了命运交叉的城堡——又写错了，这不是卡尔维诺文集（某意大利文学家，曾写过《命运交叉的城堡》），是命运交叉的《街》。故事从众多的人物之中开始，结束的又都出乎意料，这显然已经是音响小说不成文的一种潜在规则了。

《街》是一部在游戏史上足以写下一笔的作品，长达4年位居日本游戏排行榜前10的优秀成绩不足以说明它的意义，只有自己体验之后，才能了解这个游戏的伟大。

采用了现实人物代替大眼睛美少女的《街》显然要面对大众审美的一次严厉考验，为了体现创新，《街》采用了立体式的剧本，让所有人物都拥有各自的世界观和命运，又在各自的剧情中有着小小的交集，这种设定在现在看来也许已经并不出奇，但在当时来说，显然一下子造成了轰动。甚至有人说，在已经消亡了很久的SS主机上，游戏的最高艺术杰作就是《街》。以至于很多年之后，有人回忆起这部作品，依然会觉得韵味无穷。在这里，音响小说和其他现实类艺术诸如文学和影视的界限被一下子模糊了，故事之中各人物的命运使得无数追求内涵的玩家开始试图解读故事，并做出对于自己来说合理的解释。这种创作方式，其实已经暗含了莎士比亚在戏剧创作中曾经做到的一句名言——"一千个人眼中有一千个哈姆雷特"。《街》的创作和成功，影响了很多后来的作品，包括其他类型的冒险类游戏。但这部作品对于现实风格的尝试，却只是到这里为止了，没有继续下去，不得不说是一种遗憾。



▶PS版封面，每个人的人生，就在这里交错



▶经过重制的SS版，加入了一些全新的章节



《街 命运的交岔点》1999

机种：PC | 厂商：Chunsoft

站在命运的交岔点上解读世界

这是一个发生在涉谷的故事，5天，8个故事，8个生活在涉谷的普通人，彼此素不相识，命运却相互缠绕，在命运的交岔点上，你开始目睹他们的生活。

在这个游戏中，所有场景都采取了实景拍摄，总计400个角色出现，真实地再现了涉谷的街道。虽然只有8个主线情节和2个支线情节，但是每个人都有自己的故事和生活，这些人绝不只是背景和摆设，可是他们的生活，只有用心体会才能了解。

8个主角的生活相互交织，各种各样的人生就这样被展现在面前，尽管只是微不足道的一个普通人，但是也在影响着世界；尽管认为自己影响了世界，但是其实现实对你嗤之以鼻；尽管认为自己了解某人，看到的却不过是微不足道的片断；尽管只是不足取信的片断，但也是生活的真实部分。

不管有多少人妄图从《街 命运的交岔点》展现出的区区5天中归结出这个游戏真正的意思，也不过是用自己片断般的思维妄图猜测整条直线。在这里，猜测与解读是个人的，而《街 命运的交岔点》却是生活的点滴。

《月姬》（完全版） 2000

机种：PC | 厂商：Type—Moon

你要好好负上杀了我的责任喔

远野志贵年幼时，因意外留下后遗症，从此双眼可以看到"死之线"的能力。意外发生八年之后，志贵从一直寄住的亲戚家重返自己家，但是一切都与自己记忆中的截然不同。与此同时，周遭的杀人案件屡屡发生，受害者全身的血液都被抽干，而在某件事件的契机下，志贵被卷入了吸血鬼的激战之中。

作为同人游戏而诞生的《月姬》，最早的素质就让人大为惊叹，引人入胜的世界观设定，恰如其分的文字表现，视觉效果的运用等等，都得到了玩家的一致好评，于是顿时声名大噪，在众多的同人游戏中，这可算是空前的异例。《月姬》最大的主题就是吸血鬼，但是在这样一个吸血鬼每天都有足够曝光率，神秘低调已经变成烂俗大街的年代，究竟能够屹立于顶端，或是仅仅成为路边石块，就一切全看设定的成熟和特别。而《月姬》，卖的就是它对生死的认识。在这个游戏中，用到了"平行世界"的元素，将故事分为五个主线，每个主线的发展各不相同，最终得到的结果也完全不同。由于《月姬》的高人气，之后更是改编成动画，出了格斗游戏，并且推出了众多同人作品，家族愈发壮大。

《秋蝉鸣泣之时》 2002

机种：PC | 厂商：07th Expansion

雏见泽神隐事件

昭和58年初夏，雏见泽村，在这个人口不足2000人的小村子里，每年都会发生一些奇怪的事情。每年6月的某日，一定会有1人死亡，1人消失，十分离奇。围绕着巨大水库的争斗，惨案连续发生，隐藏在昭和中期的怪事渐渐清晰起来，这是阴谋，是偶然，还是有什么东西在作祟？应该存在人消失了，不应该存在的人出现了，昨夜相见的人已经死了，现在活着的人也死了，惨剧不可避免，但是真相总是支离破碎。

《秋蝉鸣泣之时》的原作本来是同人社团创作的电子小说，而且确实是货真价实的电子小说——在这个游戏中，没有任何选项，于是玩家只能按照作者设定好的步骤，一步步向前迈进，丝毫没有一点转弯的余地。更为过分的是，同样是同人创作，本作却完全没有《月姬》那样颇有水准的画面，整个游戏的人设和背景看起来毫无吸引人之处。但是这个得到了不凡评价的游戏，一切的重点都不在于这些地方。《秋蝉鸣泣之时》也给自己设定了一个类似"平行宇宙"的世界观，在这个世界观中，同样的人物遇到同样的事件，但是整个过程截然不同。差别颇大的平行故事目前共有八篇，每一篇都是一种可能，每一篇都是一个真相，但是每一篇都并非独立。其充满悬疑，诡异，惊悚，让人无法想象的剧情发展加上作者恰到好处的配乐，在深夜单独一人阅读时，确实能让人感到一阵深入毛孔的恐惧感。由于剧本的优秀，本作也在近期被改编成了动画和漫画。

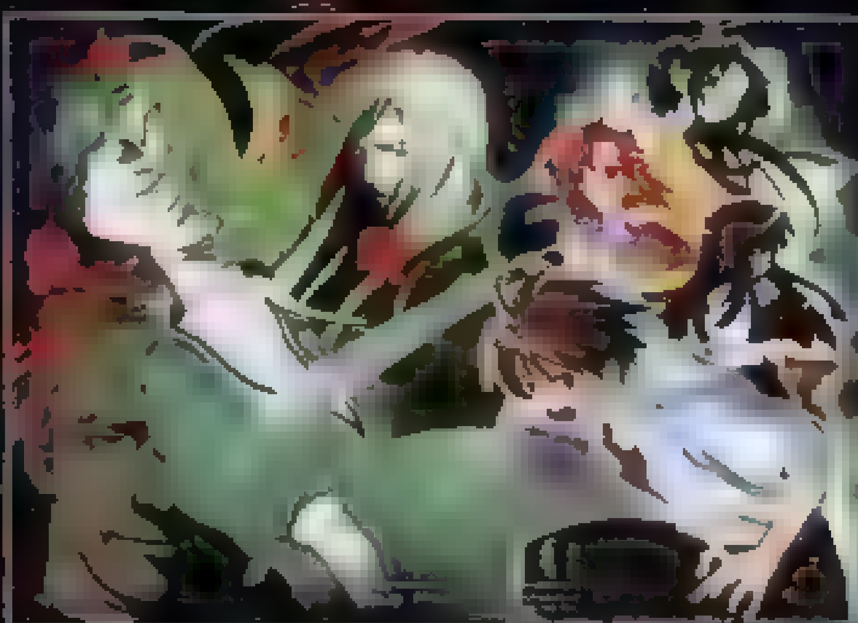


绽放 音响小说自己做

自己动手，丰衣足食。

未必每个玩家都有自己动手做游戏的冲动，但是至少大多数人都曾在脑海中架构自己的游戏世界。正因为这份热情，各种游戏制作工具都受到了DIY人群的推崇。但是相对于RPG制作工具的烦琐，格斗游戏、恋爱游戏制作工具的单一局限，以及其他动作游戏的技术要求，音响小说(文字AVG)制作工具的简单易行及其无尽的变化性，似乎更为适合玩家自发进行的同人游戏制作。只要更换背景和剧本，就可以实现各种风格、建筑截然不同的世界，即便只是简单的文字和图像，也能自由组合而使其变化无穷，而且完全没有不可实现的技术性问题，看起来无限的自由度，让想象奔腾的广阔平台，种种充满诱惑力的事实打动了无数玩家潜藏着的热情。

从1997年，コミックメーカーfor Windows3.1、NScripter发售以来，到2000年的吉里吉里/KAG(两者都是官方推出的音响小说制作工具)，玩家自制音响小说的浪潮终于发展壮大，每年都有无数同人社团以及单独作业的个人在各种游戏展上展示推广自己的作品，著名的《月姬》、《秋蝉鸣泣之时》就都是诞生于同人社团之中。

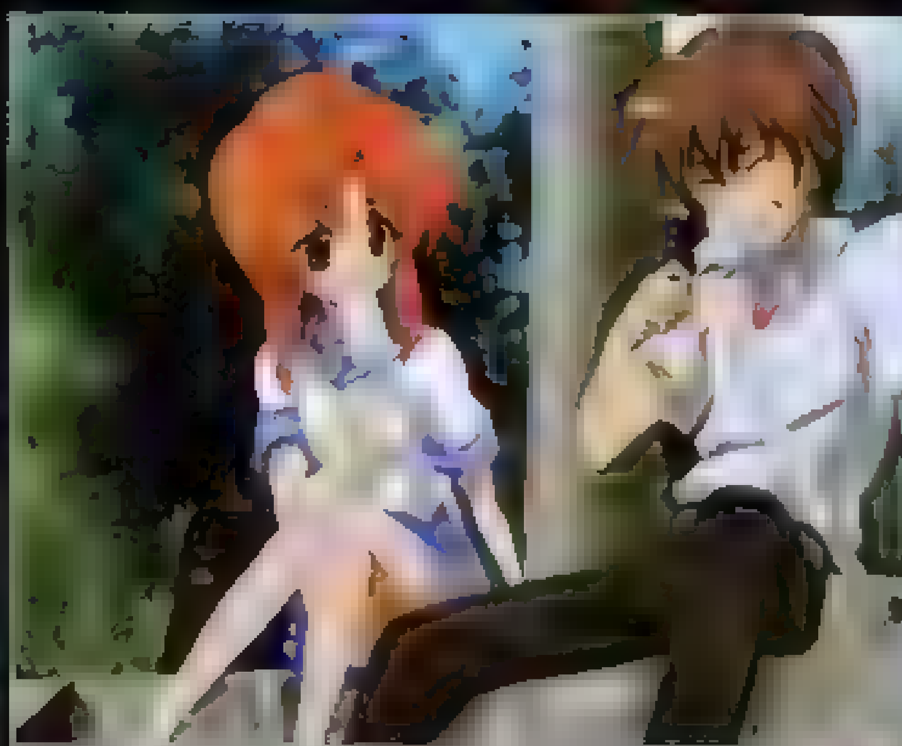


```
*define
clickstr "」。！？"2
game
*start
デ－メ－シ ョンを行います。进行动画，
bitndef "image\anime2.jpg"
for %1=0 to 450 step 150
  for %0=0 to 400 step 200
  blt 0,0 640,480 %0 %1 200 150
  wait 10
   next
next
ofscpy
bg #ff0000,1
真っ赤に切り裂かれました。
end
```

▲NScripter的编程文档，没有图形界面，仅仅是几百K的小程序，就在这里，诞生了无数寄托着热情的同人作品。



▲以NScripter开发的《月姬》大受欢迎之后开始以各种形式竞相于诸多媒体。



▲NScripter开发的《秋蝉鸣泣之时》即将在PS2上登场。





《沙耶之歌》2003

机种：PC　厂商：Nitro⁺

把世界作为礼物送给你

在一次车祸中受了重创的郁纪，失去了父母，同时，自己所看到的一切都变成了可怕的地狱，一切都是内脏和烂肉，而人都是些怪物，朋友也是，路人也是，整个世界都是如此，只有一个人例外，只有惟一一个正常的女孩，她的名字叫做沙耶。顺理成章地相爱，顺理成章地远离可怕的世界。

但是，正常的人类被看成是肉块，看起来是正常人类的沙耶到底是什么……这是一场注定要被疯狂与绝望席卷的恋情。

《沙耶之歌》是个注定要在小圈子中流传的游戏，因为它的残酷无常，因为它的绝望阴郁，因为它的惊世骇俗。剧本中幻视的灵感来源于手冢治虫的旷世名作《火鸟》，其中有一个故事描述了人类的少年因为视觉错误而与机器人相爱，这就是制作者最早的创意来源。《沙耶之歌》一共有三个结局，最为完美的结局中，沙耶怀孕之后，身体散发出无数孢子，世界就此灭亡，人类全部变成了腐肉与内脏，两个人终于可以不用躲躲藏藏的生活下去。《沙耶之歌》不是一个能让所有人接受的故事，整个故事被欺骗、谎言、虚伪、蒙蔽所覆盖，在这里看到的只有绝望，即使出现一丝亮光，也是黑暗前的最后一丝慰藉。

《Fate/stay night》2004

机种：PC　厂商：Type-Moon

希望不要褪色

圣杯，那是传说中可实现持有者一切愿望的宝物。圣杯战争，则是为了使这圣杯出现并将其夺取的杀戮的仪式。由圣杯选择的七名魔术师，由圣杯选择的七位英灵，彼此结下契约，除掉其他对手，存活到最后，以证明自己是最强的。这，就是发生在冬木市的圣杯战争。卫宫士郎在一次偶然的情况下被卷入了圣杯之战中，并且与一个名为Saber的英灵签下契约，尽管卫宫士郎只想救人不想杀人，痛恨无谓的残杀，但是只要参加了圣杯战争，就只能在杀人与被杀之中选择。

自从顺利推出了《月姬》，Type-Moon借此成功转型为商业公司，该公司的第一部商业作品就是《Fate/stay night》，与《月姬》相似，它也将男性主角作为故事的主要焦点，着力于上演一场华丽的冒险活剧。剧本摆脱了日式的典型风格，堪称近年来文字AVG最佳，游戏发售之后，立刻登上了当年上半年Galgame销量排行榜的首位，直到2005年的销量依然位居AMAZON第二，05年10月的续作《Fate/hollow ataraxia》同样在短短一个多月荣登日本AMAZON年度销量第一。



音响小说作为一种受条件限制而被迫妥协采取的新方式被历史证明了其有效性，正如暗地中绽放的蔷薇，鲜艳夺目，但也异常扎人，在特定环境下诞生的产物，时常面对着一把双刃刀，像是日本动漫之神手冢治虫开创的"偷懒动画"也曾因为迎合了时代而大受欢迎，不过，由于妥协和时代因素所做的改变，终究要面临历史的考验，在次时代机能愈发强大的今天，音响小说究竟是以自身的独特魅力征服玩家，还是赴手冢"偷懒动画"的后尘而遭受更多的诟病，我们无法预[illegible]更加光彩夺目。

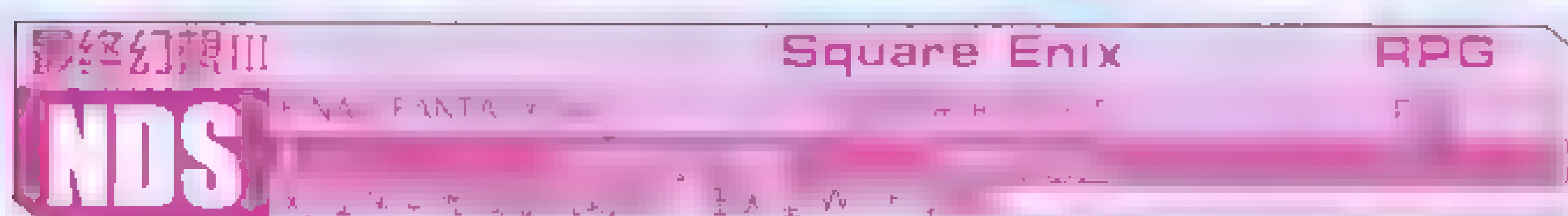


《FFIII》是一个让人又爱又恨的游戏，爱的是它是"FF"，它的巨大变化；恨的是它居然"完美地"继承了当年FC的许多不体贴的设定。你说它画面如此漂亮，都完全重制了，怎么就不能改体贴一点呢？唉。但无奈这是《FF》，一款不能错过的游戏。

文 UCG阳光育成计划成员 sai

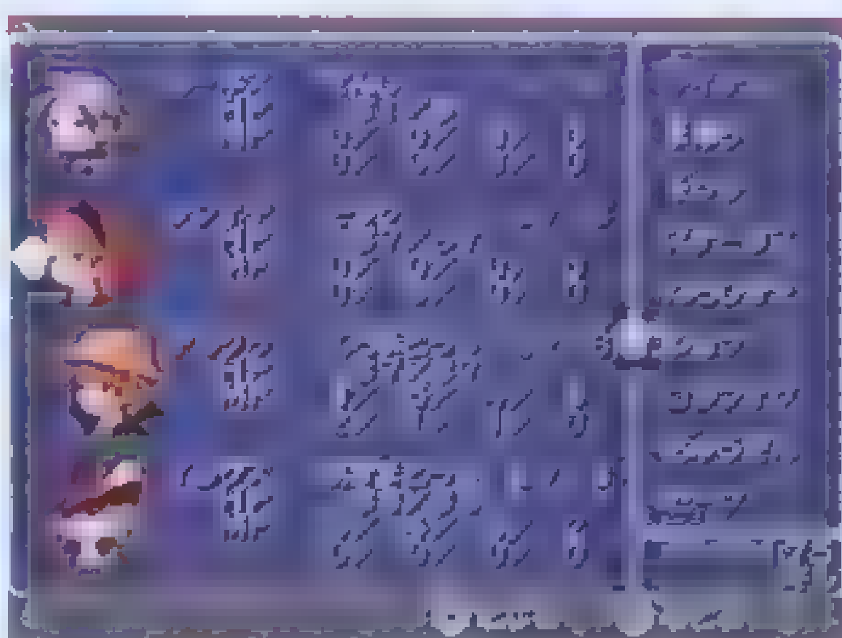
FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII



操作简介

A	调查、对话、决定、乘坐部分交通工具
B	取消、从部分交通工具降下
X	显示菜单
Y	与副角色对话
L	视角的拉近和拉远
R	显示菜单
L+R	逃跑


▲游戏的界面是传统的"FF式"，一看就很有亲切感，而且依旧如此简洁明了。

游戏菜单说明

アイテム（道具）	つかう（使用）、せいとん（整理、だいじなもの（重要道具）
まほう（魔法）	つかう（使用魔法）、おぼえる（学习魔法）、はずす（取下装备的魔法）、こうかん（同伴交换魔法）
そうび（装备）	そうび（装备）、はずす（取下装备）、かいじょ（解除全部装备）
ステータス（状态）	查看人物能力
ならびかえ（队列）	排列角色在队伍里的位置以及战斗时的站位
ジョブ（职业）	剧情进行到封印の洞窟时开启，可以让角色选择职业转职
コンフィグ（系统设定）	メッセージ（信息显示速度）、カーソル（光标位置）、いどう（移动方式，默认为走）、ききて（习惯的操作用手，决定L和R键的操作功能）
ちゅうだん（中断）	生成的存档下次游戏可读取 continue 选项再开，读取后消失
セーブ（存档）	储存记录，只能在大地图上使用

战斗基本指令

たたかう	通常攻击
まほう	使用魔法
ぼうぎょ	防御
アイテム	道具
そうび	装备
こうたい	后退，可以使角色退到后排，之后指令会变为"ぜんしん（前进）"，可以重新回到前排。
にげる	逃跑



魔法相关说明

游戏中的魔法是类似道具一样装备在角色的身上才可以使用的，分为白魔法和黑魔法两大类，每类魔法都有1～8个等级。游戏里不同的职业可以使用的魔法等级是不同的，而同等级的魔法每个职业只能同时装备3个，获取魔法的途径是通过商店购买或者宝箱里获得，同伴之间还可以交换。和一般RPG游戏里的MP概念不同，本作中的MP指的是魔法的使用次数，各等级的魔法都有对应的使用次数限制，MP最大值会随着等级的提升而增加，想要恢复MP可以通过住宿休息或者喝泉水以及使用万灵药。



全魔法一览

白魔法

ケアル	回复术	1	HP小回复，可以对不死系敌人造成伤害
ポイゾナ	解毒术	1	可以解除中毒状态
サイトロ	地图术	1	显示一定区域的世界地图，不过由于NDS版上屏就是地图，所以这个魔法也就没什么用了
エアロ	空气术	2	利用空气摩擦的攻击魔法，对飞行系特效
ミニマム	变形术	2	可以使角色缩小或还原，注意缩小后攻防都变为1，从而十分脆弱
トード	青蛙术	2	将敌人变为青蛙，另外剧情中需要多次用到
ケアルラ	中回复术	3	HP中回复，可以对不死系敌人造成伤害
テレポ	传送术	3	可以从迷宫直接返回大地图，是游戏中十分重要的法术
ブライナ	复明术	3	可以解除失明状态
コンフュ	混乱术	4	使敌人产生混乱
ライブラ	调查术	4	调查敌人的HP和弱点属性
サイレス	沉默术	4	能在一定时间内封住对手的魔法
ケアルダ	大回复术	5	HP大回复，可以对不死系敌人造成伤害
レイズ	复活术	5	解除战斗不能状态
プロテス	保护术	5	减少同伴受到的物理伤害
エアロガ	超空气术	6	空气术的强化版，飞行系特效
ストナ	解石化术	6	解除石化状态
ヘイスト	加速术	6	增加同伴攻击时的HIT数
ケアルガ	超回复术	7	HP完全回复
エスナ	驱散术	7	解除所有异常状态
リフレク	魔法盾	7	施放魔法盾，反弹对手的魔法
アレイズ	超复活术	8	解除战斗不能状态并回复全部HP
ホーリー	圣光术	8	用圣光攻击敌人的法术
トルネド	龙卷风	8	使对方瞬间濒死，命中率不高

黑魔法

魔法名称	中文名称	等级	魔法说明
ファイア	火球术	1	火系初级魔法
ブリザド	暴风雪	1	冰系初级魔法
スリプル	睡眠术	1	一定几率使对手睡眠
サンダー	雷电术	2	雷系初级魔法
ポイズン	施毒术	2	一定几率使对手中毒
ブライラ	失明术	2	一定几率使对手失明
ファイラ	大火球术	3	火系中级魔法
ブリザラ	大风雪术	3	冰系中级魔法
サンダラ	大雷电术	3	雷系中级魔法
ブレイク	石化术	4	一定几率使对手石化
ブリザガ	超风雪术	4	冰系高级魔法
シェイト	麻痺术	4	一定几率使对手麻痹
サンダガ	超雷电术	5	雷系高级魔法
イレース	消除术	5	去除对手身上的魔法效果
キル	必杀术	5	等级高出对手许多时一击必杀
ファイガ	超火球术	6	火系高级魔法
バイオ	生化术	6	无属性攻击魔法
デジョン	次元术	6	一定几率将对手送进异次元空间
クエイク	地震术	7	地属性高级魔法
ブレクガ	超石化术	7	一定几率石化并粉碎敌人
ドレイン	吸血术	7	将对对手的伤害转化为自身的HP回复
フレア	核融术	8	终极的破坏魔法
デス	即死术	8	一定几率使对手即死，对不死系则是回复HP9999
メテオ	陨石术	8	无属性终极魔法

召唤魔法

魔法名称	中文名称	等级	[illegible]	[illegible]	[illegible]
エスクブ	召唤陆行鸟	1	チョコボダッシュ／100%逃跑	チョコボキック／敌单体无属性攻击	チョコボキック／敌单体无属性攻击
アイスン	召唤希瓦	2	さいみんじゅつ／敌全体催眠	つめたいしせん／敌单体冰属性攻击	ダイヤモンドダスト／敌全体冰属性攻击
スパルク	召唤拉莫	3	マインドブラスト／敌全体麻痹	サンダーストーム／敌单体雷属性攻击	さばきのいかずち／敌全体雷属性攻击
ヒートラ	召唤伊夫里特	4	いやしのひかり／我方全员HP回复	じごくのほのお／敌单体火属性攻击	じごくのかえん／敌全体火属性攻击
ハイパ	召唤泰坦巨人	5	ボコボコになぐる／敌单体无属性攻击	ガンガンにける／敌单体无属性攻击	だいちのいかり／敌全体地属性攻击
カタスト	召唤奥丁	6	まもりのひかり／我方全体魔法反射	さんげき／敌全体无属性攻击	ざんてつけん／敌全体即死攻击
リバイア	召唤利维亚	7	あくまのひとみ／敌全体石化攻击	サイクロン／敌全体龙卷风攻击	タイダルウェーブ／敌全体雷属性攻击
バハムル	召唤巴哈姆特	8	オーラ／我方全体攻击力上升	きりさく／敌单体即死	メガフレア／敌全体无属性攻击

职业系统简介

职业系统是《FF Ⅲ》中最重要的系统，开始时玩家只有新手(すっぴん)这个最普通的职业。随着游戏流程的发展，玩家可以得到越来越多的职业，不同的职业具有不同的技能和特色，通过转职就可以获得职业的特殊能力并且不同的职业在升级时增加的能力值会有不同。和FC版不同的是，这次角色的转职不再是消耗C值而是采用了所谓的"惩罚时间"系统，也就



是说刚刚转职后的角色是无法发挥新职业的全部能力的，必须经过一段时间的战斗适应才可以，在这段时间里，角色的能力会受到一定程度的限制，从低级职业转向高级职业或者跨系的转职都有比较长的惩罚时间，反之则较短，引入该系统的目的是为了限制角色的频繁转职。另外，游戏里还有所谓的熟练度(じゅくれんど)设定，每个职业都有自己独立的熟练度等级，在战斗中使用逃跑以外的指令都会增加熟练度，累计到一定程度后就会提升等级，随着熟练度等级的提升，角色的攻击力、命中率和攻击次数都会逐渐增加，因此是相当重要的参数。虽然转职后新职业的熟练度要重新开始锻炼，但是旧职业的熟练度是会保留的。

全职业一览

すっぴん(新手)

初期拥有的职业，取代了FC版中的洋葱剑士，可装备的武器种类多，除此之外没有什么特色。

せんし(战士)

前期绝对的主力，攻击力、防御力均不错，特技有很大的威力。

しろまどうし(白魔道师)

可以学会1到7级的白魔法，虽然是第一批获得的职业，但没有人会否认白魔道士在队伍中的重要性，是可以一直用到后期的职业。

くろまどうし(黑魔道师)

擅长各种攻击魔法，不过从中期开始，物理攻击就逐渐体现出强势，低级魔法杀伤力太低，高级魔法又用不了几次，很多时候黑魔道士只是个可有可无的职业。

あかまどうし(赤魔道师)

可以同时使用1到4级的黑白魔法，本应是很有特色的职业，不过由于MP的限制，导致初期的实用性都受到怀疑，事实上什么都会但什么都不精本身就是鸡肋的表现。

モンク(武僧)

反击其实是个很垃圾的特技，敌人不攻击他的话等于浪费了一个回合，还不能反击魔法，不过僧侣的防御力和HP很高，前期好职业不多的时候还是可以选择的。

シーフ(盗贼)

以速度见长的职业，其实攻击力也是不错的，偷窃和逃跑都是很实用的技能。另外不想麻烦去买钥匙的话，某些地方的门还必须由他来打开。

ナイト(骑士)

非常强的职业，防御力和HP都很高，可以使用1级的白魔法，还能在战斗中替濒死的同伴承受攻击。游戏里可供骑士使用的好装备很多，盾牌其实完全是种浪费，熟练度高的情况下骑士的攻击力十分可观，惟一遗憾的是速度太低，往往没来得及出手战斗就结束了。

かりゅうど(猎人)

也是可以一直用到最后的职业，乱射技能可以同时攻击多个目标。由于弓箭的连击数很高，实战中猎人的攻击力非常惊人，箭矢的属性种类也很丰富。惟一的缺点就是比较费钱，不过到后期钱已经不是问题了。

ふうすいし(风水师)

在NDS版中由于取消了技能的失败使得风水师在中期的实用性大大增强，而且风水师使用魔法不需要消耗MP，可使出的魔法也很强，缺点是不容易控制，使用起来需要一定的运气，另外防御和HP也低。

がくしゃ(学者)

由于有相同效果的魔法，调查的意义其实不大，倒是道具使用效果2倍的隐藏属性很有特色，不过这个职业的攻击性实在是太差了，相信没什么人愿意一直用它。

ぎんゆうしじん(吟游诗人)

属于辅助性质的职业，根据装备来演奏不同的乐曲，实用性很低。

バイキング(维京海盗)

使用斧头锤子一类的高攻击力武器，虽然挑衅的技能可以吸引火力，但是本身并不十分耐打，后期是肯定要被抛弃的。

りゅうきし(龙骑士)

对飞空系的敌人有特效，本身攻击力也十分不错，跳跃技能虽然可以趁机躲避敌人一回合的攻击但同时也享受不到我方的有益魔法了。还有这个职业的魔法防御太差，面对后期敌人强大的高级魔法很容易阵亡。

げんじゅつし(幻术师)

又是没什么用的职业，在后期几个高级的召唤魔法入手以前几乎没多人少愿意用它，等这些魔法入手了，魔界幻士也登场了。

からてか(空手家)

僧侣的高级职业，攻击力非常高，再加上有蓄力的技能，伤害输出十分可观，缺点是防御力略低了些，使用起来不如骑士那么稳定。

まけんし(魔剑士)

技能的威力虽然强大，但同时也会消耗自己的HP，在面对强敌的时候请谨慎使用。魔剑士的武器有对分裂系怪物特效的属性，这点在暗黑洞窟里体现得尤为明显。装备要到后期才能入手，因此刚得到这个职业的时候还无法使用，熟练度也就或多或少地受到了影响。

まかいげんし(魔界幻士)

幻术师的强化版，配合几个高等级的召唤魔法，有一定的使用价值，而且召唤的画面很漂亮，不过要注意使用次数的限制。

どうし(导师)

白魔道士的高级职业，能使用全部白魔法，同样是正常情况下队伍中的绝对主力，另外魔法防御是最高的。

まじん(魔人)

可以使用全部黑魔法和拥有最高的智力，看上去很强，但高级魔法中真正有用的其实没几个，再加上MP的限制，使用起来很麻烦。在后期物理系职业都能很轻松地打出超高的伤害，相比之下魔法攻击的效率实在是太低了。

にんじゃ(忍者)

入手时间的提前也就意味着能力上的削弱，忍者不再像FC版中那样可以装备全部

的武器防具了，不过速度很快，攻击连击数高，砍起人来很爽。投掷是很有用的技能，打不过就扔东西吧，可惜手里剑实在是太贵了。

けんじゃ(贤者)

又是一个提前拿到被削弱的职业，虽然可以使用全部魔法，但效果都不如专门精通一种的好，出手速度也偏慢，远不如FC版中好用。

たまねぎけんし(洋葱剑士)

隐藏职业，入手方法很烦琐，可以装备全部的武器防具和使用除召唤之外的全部魔法，专用装备需要依靠打特定的怪物掉落，总的来说是很强的职业。

职业洋葱剑士（たまねぎけんし）的取得方法

关于莫古利通信的具体方法

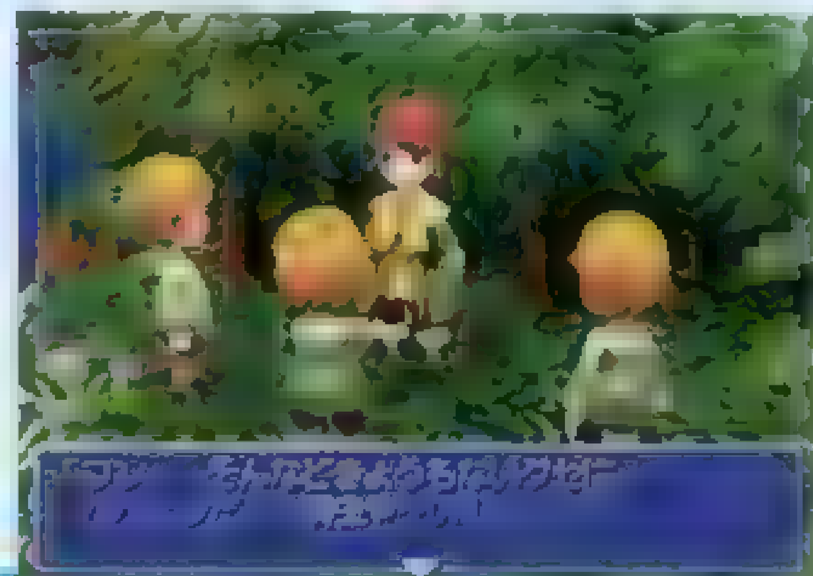
其他一些已知的隐藏要素

传说的金属：

当跟所有NPC角色通信完毕并收到回信之后(除希德是三封外所有人都是四封)，去サスーン城的公主房间找莎拉公主谈话，她会交给我们一条坏掉的项链并请我们帮她修理，然后去カズス村的锻冶屋找蕾菲娅的老爸对话，不过他并没能帮上忙，之后去サロニア城的西北街找到传说中的女锻造师，她会帮忙将项链修好，并且得到了关于幻之金属奥利哈康(オリハルコン)的情报，回去サスーン城将项链交还给公主就开启了寻找传说的金属的任务。之后给塔卡和希德各发一封信，收到回信后去找希德，他说家里地下有怪物出现，去地下打败怪物之后得到谜之金属，拿去给希德鉴定一下就能得到传说的金属オリハルコン。通关之后接着存档去魔剑士之村ファルガバード找到传说中的锻造师，她就会帮你打造出最强的创世之剑アルテマウェポン了。

隐藏迷宫

4个大叔的第三封回信“若い顷の冒险谭”里会提到他们年轻的时候曾经在海上见到过巨大的黑影，



之后再收到阿鲁斯王子的第四封回信“サロニアの传承”后从浮游大陆出来东边的海上会出现一个圆形的黑影，潜水下去之后从珊瑚群中进去就能找到隐藏迷宫“？？？”，进去之后向前走几步就会遇到隐藏BOSS铁巨人，实力超强，四回行动，级别不够的话瞬间就被秒杀。另外，这个迷宫里随机遇到的三种颜色的巨龙身上能打出洋葱剑士的专用装备，使劲刷吧。

全道具一览

ポーション	回复剂	HP50 回复
ハイポーション	大回复剂	HP500 回复
どくけし	解毒剂	解除中毒状态
めぐすり	眼药水	解除失明状态
やまびこそう	回音草	解除沉默状态
きんのはり	金针	解除石化状态
おキッス	少女之吻	解除青蛙状态
うちでのこづち	万宝槌	解除变形术效果
ラッコのあたま	海獭之首	相当于魔法“传送术”
フェニックスのお	凤凰之尾	解除战斗不能
エリクサー	万灵药	完全回复 HP 和 MP
こびとのパン	小人面包	相当于魔法“地图术”
まほうのカギ	魔法钥匙	打开上锁的门
ギサールのやさい	基萨路的野菜	某些地点使用可以召唤巨大陆行鸟
なんきょくのかぜ	南极风	相当于中级冰魔法
ゼウスのいかり	宙斯之怒	相当于中级雷魔法
ボムのかけら	炸弹的碎片	相当于中级火魔法
ラミアのうろこ	叛乱之鳞	敌单体混乱
バッカスのさけ	巴克斯之酒	相当于魔法“加速术”
ますいばり	麻醉针	敌单体麻痹
ほっきょくのかぜ	北极风	相当于高级冰魔法
かみがみのいかり	众神之怒	相当于高级雷魔法
だいちのドラム	大地之鼓	相当于魔法“地震术”
かめのこうら	龟壳	提高我方一人的物理防御力
ブラックホール	黑洞	相当于魔法“次元术”
くろのかおり	黑之香	相当于魔法“即死术”
しろのかおり	白之香	相当于魔法“圣光术”
リリスのくちづけ	利利斯之吻	相当于魔法“吸血术”
てんぐのあくび	天狗之凶日	相当于魔法“施毒术”
かめのこうらわり	破裂的龟壳	相当于魔法“消除术”
ひかりのカーテン	光之屏障	相当于魔法“魔法盾”
チョコボのいかり	陆行鸟之怒	陆行鸟的攻击魔法

传说的锻造师

ウル：村子里的井中

サスーン城：右塔的三楼，莎拉公主房间的楼下一层

ギサール：陆行鸟小屋

レプリト：最深处的房子里的暗道

サロニア：サロニア城地下二楼

古代遗迹：宿屋内

ドーガの村：村里的大树旁

ドワーフの洞窟：地底湖的入口

回复の森：右边的湖旁

古代人の村：宿屋里

流程攻略

祭坛の洞窟

一开始，出村游玩的主角鲁内斯(ルーネス)意外地掉进了一个由大地震产生的洞穴里，正当他摸索着找寻出口的时候，面前忽然跳出了3只哥布林，第一场战斗只是用来熟悉一下操作的，一击一个轻松解决它们，胜利后有几率可以得到极其宝贵的凤凰之尾。之后继续前进，沿途的宝箱里可以捡到一些基础装备和道具，这里的敌人都是最弱的哥布林，不必担心安全问题。走到尽头调查面前的岩石，右边的道路会打开，再走几步上阶梯。切换场景之后会出现一些新敌人，要注意及时回复HP。从左上角的阶梯上去，来到一个奇怪的祭坛，没走几步忽然出现了一只海龟模样的怪物，建议双手都装备上武器，配合恢复药很快就能解决它。击败怪物之后忽然传来一个奇怪的声音，原来是祭坛上的水晶发出的，它声称世界正被黑暗笼罩，主角是被选中的战士，它要主角去寻找其他被选中的同伴，之后会告诉他们怎样为这个世界带来最后的光明，说完它便消失在一片白光之中。主角醒来之后发现已经回到了熟悉的草原上，往南走几步就是自己的村庄了。

BOSS ランドタートル **弱点属性** 无

可获得的物品 かわのたて、ポーションx3、ロングソード、なんきょくのかぜx2

边境の村ウル

先到左边的房子里见长老托巴巴，顺便利用屋里的泉水回复一下HP和MP。出来之后在村里转转，四处调查可以得到不少物品。和长老家门口的老人对话并给他一个恢复剂能得到凤凰之尾，从右边的水井下去还可以得到3个恢复剂。村里有武器防具和魔法商店，可以好好补给一下。顺着右边的小路上去发生剧情，遇见和主角一起被长老抚养长大的孤儿亚克(アルクゥ)，由于性格内向，他正被几个少年合伙嘲笑。虽然主角的到来替他解了围，但是他却忍受不了自己的懦弱，为了证明自己而一个人跑出了村子。沿着中间会遇敌的路上去来到最北边的屋子里和老人对话得知屋里有秘道，调查墙上的蜡烛打开秘道，里面有不少好东西，屋内的坛子里还能捡到解毒药。搜刮完毕之后离开村子。

可获得的物品 ポーションx4、どくけしx2、フエニックスのおx2、ダガー、ケアル、ロングソード、めぐすり

祭坛の洞窟

再次回到祭坛的洞窟会来到与之前不一样的场景，里面的宝箱里可以得到不少好装备，深处有小坑注意别掉下去了，不然要多绕一些路才能出去。拿完东西后原路出来直往南方的カズス村。

可获得的物品 かわのぼうし、どうのうでわx2、ロングソードx2、スリプル、ブロンズナックル

カズス村

在村口遇见了亚克，和他对话可使他成为同伴。两人在村子里打听情报，得知村民们都受到了诅咒而变成了隐形人，只有使用ミスリル指轮才能解除封印。在旅店里两人遇见了一位名叫希德(シド)的人，他告诉两人自己是从西边来的技师，他的飞空艇正停在村外的沙漠里，希望两人前往寻找并帮助他们解开封印，当然是一口答应了。上方的屋子里可以捡到恢复剂。村庄北边的ミスリル矿山现在不要进去，里面的敌人以目前的实力只是送死。

可获得的物品 ポーション

シドの飞空艇

出村向西走几步就找到了希德所说的飞空艇，在里面找到了锻冶屋的少女蕾菲娅(レフィア)，她由于受不了整天在锻冶屋里工作而跑了出来。两人把村子受诅咒的事告诉了她，可惜由于修行不足，她还不会制作指轮，但她想起父亲曾经给萨苏恩(サスーン)城的国王做过一枚ミスリル指轮，并决定和主角他们一同前往，希望帮助村里的人，于是便加入了队伍。

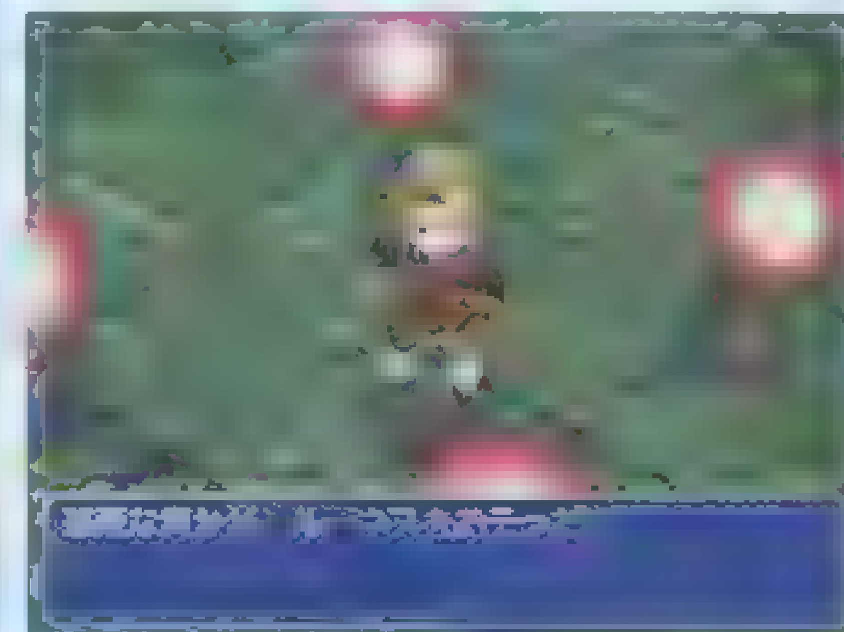
サスーン城

乘坐飞空艇来到西边的萨苏恩城，在门口遇到了兵士因格兹(イングズ)，他告诉众人，这座城也受到了同样的诅咒，自己因为外出而幸免，并先行一步进了城。先去城中左右两边的塔里可以拿到不少好宝物，其中左边的塔里会遇敌，这里的敌人实力有所增强，且经验值较多，可以适当练练等级和熟练度，最上层的宝箱里可以得到ワイトスレイヤー，对不死系有特效，不过小心守宝箱的怪物狮鹫攻击力和HP都很高。城内部左右两边的墙壁有隐藏的通路，进去之后又能得到不少好东西。在最上层见到了因格兹和也被诅咒了的国王，他告诉众人ミスリル指轮在他的女儿莎拉(サラ)公主身上，而公主已经独自去了北边的封印的洞窟。担心公主安全的因格兹也请求国王让他和大伙一起行动，于是便加入了队伍一同前往。

可获得的物品 左の塔：せいなるやx20、きのやx20、ワイトスレイヤー
右の塔：せいなるやx20、きのやx40、ポーション、ゆみ
城内左侧隐藏通路：フエニックスのお
城内右侧隐藏通路：1000ギル、1000ギル、かわのたて、ブリザド

封印の洞窟

出发之前建议先回乌鲁村休息一下并补充一些装备和药品，之后乘坐飞空艇越过北边的湖泊来到封印的洞窟。洞里的敌人大多是不死系的骷髅和木乃伊之类，用刚得到的ワイトスレイヤー可以给予很大的伤害。来到第二个场景后调查右上角的骷髅头就能开启隐藏的通路继续前进，不远处就发现了莎拉公主，虽然因格兹为了公主的安全劝其先回城内，但公主却希望和大家一起行动，于是莎拉公主成为同伴(并未正式加入，只是NPC，按Y键可与其交谈，在战斗中会随机出现施放魔法)。在洞窟的最深处遇见了BOSS金(ジン)，虽然公主想用ミスリル指轮将他封印，却因为对方拥有黑暗之力而失效，不得已只能硬拼了。BOSS对冷属性弱，用暴风雪魔法(ブリザド)可以产生极大伤害，同时也要小心他的火魔法和二动的连击，随时注意回复HP。战胜之后公主终于成功将其封印，之后众人忽然在公主眼前消失并被传送到了开始的祭坛处，再次见到了水晶，得知四人就是被选中拯救世界的光之战士，并借助水晶仅存的光芒获得了新的力量。接着莫古利会出来对职业系统做简单的说明，同时菜单中的ジョブ(职业)功能使用可能，角色们终于可以进行转职了。第一批获得的职业有战士(せんし)、武僧(モンク)、黑魔道师(くろまどうし)、白魔道师(しろまどうし)、赤魔道师(あかまどうし)以及盗贼(シーフ)。具体的转职方案可以根据喜好自行斟酌，我选了战士+白魔+赤魔+武僧的组合，注意转职后角色的装备会被自动取下，别忘了重新装上。之后由上方的传送点离开。



BOSS ジン **弱点属性** 冰

可获得的物品 ポーション、ケアル、500ギル、なんきょくのかぜ、めぐすり

サスーン城

回到萨苏恩城后公主告诉众人只要将指轮扔进城里的圣泉就行了，于是来到圣泉边将指轮扔下果然解除了诅咒，国王为了表示感谢，将王家的折叠独木船(おりたたみカヌー)送给了众人。离开时，公主在城楼上向大伙挥手告别，祝福战士们早日归来。

カズス村

再次回到卡兹斯村，这时这里的诅咒也已经解开，蕾菲娅也再次见到了父亲，不过却由于擅自外出被父亲带回了家。去旅馆找复原后的希德交谈，得知他回去的路被巨大的岩石堵住无法通过，之后加入成为NPC。带着他去锻冶屋找蕾菲娅的父亲塔卡(タカ)交谈，他会答应对飞空艇进行改造并且很快就完成了。众人离开村庄坐上飞空艇时发现蕾菲娅早已在那里等候，虽然对村庄和父亲有些恋恋不舍，但为了和水晶的约定，她还是决定和众人一起踏上冒险的旅程。回到村里的矿山洞窟里，推动机关来到深处可以得到两把ミスリルソード，另外村子中央的莫古利可以通过Wi-Fi和朋友进行通信交流，有条件的朋友可以自行尝试。再有就是别忘了整理一下装备和道具，一切准备就绪之后就出发吧。

可获得的物品 ミスリルソードx2

カナーン村

利用飞空艇撞碎西边堵路的岩石，之后往南走来到卡那恩村。刚进村子，希德就会离开队伍，并告知城里的国王了解飞空艇的秘密，可以去找他帮忙。先在村里随便逛逛，不远处的民家里找到可以将同伴缩小放大的万宝锤(うちでのこづち)并从床上的人口中得到关于ドラゴンの住む山的情报。沿着北边的水路一直往下就能打开右下方的宝箱得到万灵药(エリクサー)。来到左上角希德的家中，把万灵药交给得了重病的希德的妻子，她就会打开家里密道，进去之后是8个宝箱，从下面的水道进去还有暗道，里面又是4个宝箱。搜刮完毕之后离开村子前往ドラゴンの住む山。



可获得的物品 うちでのこづち、ブライン、てつのやx20、グレートボウ、ポーション、こびとのパンx2、きんのはり、フエニックスのおx3、2000ギル、2000ギル

ドラゴンの住む山

出村后来到东边的山上，这里的敌人会石化和混乱的状态攻击，十分讨厌，好在山路并不算长。径直来到山顶遇到巨龙，并将众人扔进了自己的巢穴。在这里遇到了一个叫德修(デッシュ)的年轻人，通过交谈得知他失去了记忆，这时巨龙又一次出现，在德修的劝说下众人只得选择逃跑(巨龙实力超强且会每回合补满HP，此战不可能获胜)。成功逃脱之后德修成为NPC并得到LV2的白魔法ミニマム(缩小术)。

BOSS ドラゴン **弱点属性** 不明

可获得的物品 フエニックスのお、きんのはり、エアロ

回复の森

从巨龙巢穴逃脱之后，大伙来到附近的一片森林里，和矮人对话得知前面就是矮人的村落托萨斯(トーザス)，要想进入先要想办法变成矮人，使用刚得到的缩小术或者万宝锤都能变成矮人状态(使用时选择パーティーぜんたい才能对全员有效)，不过要注意缩小后角色的攻击和防御力都会变成1，遇到敌人还是逃跑吧。

矮人之村トーザス

沿着密林一直向南来到矮人之村托萨斯，得知村里的医生谢路克(シェルコ)病了，来到左上角他的家里给他解毒剂(どくけし)就能使他痊愈。为了感谢大家的帮助，他打开了矮人之村的秘密通路。

可获得的物品 ミスリルのうでわ、ほのおのつえ、ファイラ、ケアルラ、フエニックスのおx2

トーザスの抜け道

由于变小的缘故，这里遇敌的话只能拼命选择逃跑了，好在没有岔道，一路走到底就可。出去之后别忘了将身体变大，向上走来到一个洞穴里。



バイキングのアジト

进入洞穴(维京人的基地)之后打听到附近有海龙出没，袭击他们的船只，如今只剩下了一艘企业号(エンタープライズ)。和维京人的首领交谈，对方许诺只要帮助他们消灭海龙就将船奉上，众人于是决定前往海龙的栖息地海龙神殿(ネプトの神殿)，临走之前别忘了将基地里的隐藏宝箱搜刮干净。从基地北边的出口出去向北走一段路后就来到海龙神殿，海岸边的船千万别乘坐，遇到海龙百分之百会全灭。

可获得的物品 スパークダガー、バイキングアクス、3000ギル、サンダラ、ブリザラ、ファイラ

ネプトの神殿

进入之后发现入口处的龙头雕像少了一只眼睛，于是众人决定变小后进去一探究竟。再次缩小后进入雕像内部，这里如果不想逃跑的话就只能依赖黑魔法了，来到最深处看到一只大老鼠和丢失了的红宝石，开打。缩小对于我方来说实在不利，只有魔法才能给它造成有效的伤害，老鼠除了魔法之外物理攻击还附加中毒效果，加上还是二回行动，十分麻烦。以黑魔法主攻，其他人负责加血和解毒，如果能随机出现德修的3级雷魔法帮忙就更好了，实在打不过就扔南极风吧，一个可以造成200多点伤害。打赢之后得到红宝石(ネプトの目)，沿原路返回，将红宝石放回雕像的眼睛处，海龙ネプト为了感谢光之战士们帮它找回了“心”，就将水之牙(みずのきば)交给了大伙，之后再次进入了长眠。

BOSS おおネズミ 弱点属性 无

可获得的物品 サーペントソード、ツノガイのかぶと、ツイガイのよろい

バイキングのアジト

回到维京人基地，首领按照约定将船送给了众人，这下终于可以在海上自由航行了。坐船往西南方向前进，很快就能看到海边的小村庄。

托库鲁村(トックル)

进入村庄之后，发觉这里十分破败，并且村人一看到大伙就四散逃走。进入入口附近的民家和一个妇女对话得知村里的年轻男子都被沙漠北边的阿加斯城派人抓走了，看见众人还以为是又来抓人的。村长家里还可以找到一些装备，之后大家便离开了村子。

可获得的物品 サーペントソード、けんぽうぎ、ソニックナックル

グルガン族の谷

出村之后乘船一直向北航行，途中会被旋涡卷往去路，将船停靠在西岸边不必理会岸边的高塔，一直往西走，在山脉中发现了一个山洞，进去之后来到格鲁刚族之谷。通过交谈得知该族的人天生双目失明，但是第六感却异常敏锐，并能预知未来。进入下层和中间的老人对话，他告诉众人，途中看到的高塔就是他们的下一个目的地，而德修也将在那里迎接他的命运。说完他把白魔法トード(青蛙术)交给了大伙，虽然还没完全明白老人话里的含义，但战士们还是决定前往。老人所在的房间里有隐藏通路，里面可以得到一些装备。

可获得的物品 まどうしのふく、こおりのぼう、ほのおのぼう

オーエンの塔

出洞之后可以先到东边的阿加斯城最上面的泉水处恢复一下HP和MP，之后进入先前经过的高塔。在第一层中间的尽头处使用青蛙术才能上到2楼，之后一直沿着路向上层走，第6层需要按动上方的开关才能打开通路。途中有些敌人的攻击会使我方的角色陷入不能施法的沉默状态，可以用路上捡到的回音草(やまびこそう)解除。在最上层找到正在控制火炉的BOSS美杜莎，他的弱点是冷属性，攻击附带沉默效果，会石化特技(命中率极低)，还会使用各种全体攻击魔法，再加上HP很多，绝对是目前为止最难打的BOSS，这里可能会消耗较多的药品。战胜他之后，德修向暴走的火炉跑去，番菲娅见状急忙制止，因为火炉随时会有爆炸的危险。这时，德修终于恢复了记忆，原来他是守护这座塔的古代人的后裔，随着塔的变异，他也如同长眠般忘记了一切，为了弥补自己的过失，他决定用自己的身体来停止火炉的暴走。他用平静的语气向大家告别，说这段旅行是他一生中最快乐的时光，并叫众人前往ドワーフ岛寻找火之力。虽然鲁内斯大声阻止他，但他还是毅然跳进了火炉，完成了最后的使命。众人回到了企业号上，怀着悲痛的心情一起向下一个目的地进发。

BOSS メデューサ 弱点属性 冰

可获得的物品 やまびこそう×3、ホムのかけら、サラマンドソード、フレイムメイル、ソニックナックル

ドワーフの洞窟

顺着大地图往西北方向前进，很快会看到一座小岛，从岛的南边上岸进入ドワーフの洞窟。和洞里的矮人交谈得知他们守护的冰之角被盗贼グッコー偷走并逃往地底湖，由于矮人们不会游泳所以没法追捕他，于是请求光之战士们的帮助。商店里可以买到一些不错的装备以及大恢复药剂，好好整备一下再出发吧。地底湖的入口在洞穴的左下方，需要变身成青蛙才能下到湖底。下去之后一直顺路走即可，途中的怪物有的有石化攻击的能力，需要准备一些金针。在最深处找到盗贼，立即开打，他两动的物理攻击力比较高，会变形术，HP不多时还会使用治愈魔法，但是魔法耐性非常差，1级法术就能造成100多点伤害了，总的来说还是比较容易对付的。战胜他之后夺回了被抢走的矮人之角(ドワーフのつの)，可是回去的路上却一直有个影子跟在队伍后面。回到洞穴里将角交还给矮人，正当众人将角放回祭坛时，グッコー忽然再次出现，原来他变成了影子一直跟着大家，伺机将两只角一起夺走了，临走时还声称有了冰之角就能得到火之水晶的力量，说完便扬长而去。大伙立即决定前往火之洞窟追赶。

BOSS グッコー 弱点属性 无

可获得的物品 なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり、きんのはり×3、3000ギル、3000ギル

炎の洞窟

矮人洞穴北方的山洞就是火之洞窟了，里面的道路大部分都有熔岩，在里面停留会不断损失HP，这是没办法的事，岔路上都有宝箱，所以只能硬着头皮过去拿了。在最深处调查一块岩石就能打开左侧的秘道，再往里走来到火之水晶的房间，发现グッコー已经在里面等着了，他借助水晶的力量变成了一只怪物。怪物对冰属性弱，一个3级冰魔法可以造成500多的伤害，18级左右的僧侣和战士熟练度高的情况下也能打掉200多血，再加上还有刚入手的冰剑，其实无须使用南极风也能在5回合左右结束战斗，不过BOSS的全体火魔法也相当厉害，一次扣250以上的HP，再加上两动，魔法系角色是吃不消的，3级的全体回复魔法必不可少。打倒他之后夺回了被抢走的矮人之角，同时火之水晶也赠与了战士们新的称号，并且又有4个新职业可以使用了：ナイト(骑士)、かりゅうど(猎人)、がくしゃ(学者)、ふうすいし(风水师)，这里我使用了骑士+风水师+白魔+猎人的组合，之后就可以回去向矮人们交差了。

BOSS サラマンダー 弱点属性 冰

可获得的物品 なんきょくのかぜ×2、フリーズブレイド、フェニックスのお×2、ハイポーション、インパクトクロー

ドワーフの洞窟

回去将冰之角交还给矮人，为了答谢我们，他把矮人宝库的钥匙给了我们，这时去右下角的房间就能看到两排16个宝箱等着我们呢，真是大丰收啊，里面有很多不错的装备和道具。正当众人准备出发时，在入口处忽然进来一个身受重伤的年轻人，他用最后的力气告诉我们托库鲁村又一次遭到了袭击，请求我们的帮助，之后还提到“只有学者的能力才能看破海因的弱点……”，说完便咽了气。众人于是决定立即前往托克鲁村。

可获得的物品 ラッコのあたま、エリクサー、ガントレット、キラーボウ、やまびこそう、きんのはり、がくしゃのふく、ほのおのほん、がくしゃのぼうし、こおりのほん、ナイトのよろい、ひかりのほん、フェニックスのお×2、ゆうしゃのたて、ギサールのやさい

古代人の村、ギサール村

在出发去托克鲁村之前不妨先去分别位于地图西南方和东南方的古代人之村以及基扎尔村，可以买到一些不错的魔法，尤其是3级的白魔法テレポ(传送术)，可以从迷宫中直接回到入口，对于今后的冒险是很有帮助的，务必买下来，而几个4级黑魔法如果资金并不十分宽裕的话可以暂时不买。另外古代人之村东边是陆行鸟森林，进去之后和陆行鸟对话就能骑着它周游世界了(不遇敌)，绕大陆一周后去古代人的村子里和一个小孩对话可以得到一个矮人的面包。对着森林里面的大树调查并使用ギサールの野菜，可爱的胖陆行鸟就会登场，作用相当于仓库，可以把不用的东西先交给他。大陆其他地方也有类似的森林，可以好好利用一下。一切准备妥当之后就出发吧。

トックル村、ハイン城

众人一进村子就被一群早已守候在此的士兵莫名其妙地抓了起来，并被扔进了海因城的监狱。在监狱里遇见了沙漠北方的阿加斯城的国王，原来他也被囚禁于此，派兵四处乱抓人的是他原来的手下——一个叫做海因的魔道士，是他用咒语控制了城里的兵士。国王拜托我们将海因打倒(废话，这种事你不说我们也会做的啦)。右边的一个士兵会变成恶魔，继续绕到最右边的牢房里，和倒在地上的士兵对话可以得到变形术，顺便利用旁边的罐子完全回复一下，接着使用变形术进入边上的小洞。洞里的敌人攻击力很高，还会附加失明、混乱、中毒等状态，需要小心应付。一路来到BOSS所在的地方，原来是个大骷髅，他妄图用黑暗之力支配世界，光之战士们当然不能够让他得逞了。此战最麻烦的地方是BOSS会不断变化防御属性，需要利用学者的调查技能(しらべる)才能看破他的弱点，如果弄错了属性攻击会无效甚至被吸收变为他的HP，针对弱点使用南极风、宙斯之怒等道具攻击也是不错的选择，我打的时候一个宙斯之怒就去了BOSS1200+的HP，很快就解决了战斗。另外他还会使用各种状态魔法，要及时用物品打消。值得一提的是新职业风水师在这战中会有很好的表现，他的特技ちけい(地形)可以随机使出各种独有的高级魔法，杀伤力很强，并且不像FC版中会有一定几率失败，是中期十分好用的职业，强力推荐。打败他之后咒语被解除了，一切都恢复了原貌，森林长老告诉大家现在所在的地方是1000年前诞生的浮游大陆，被选中的光之战士们应该从这里飞往外面更广阔的世界，如果错过了这个机会就要再多等1000年了，说完之后它还将风之牙(かぜのきば)交给了我们。为了飞出浮游大陆，根据希德以前的提示，大伙决定去找阿加斯国王帮忙。

BOSS ハイン 弱点属性 不明

可获得的物品 せいなるや、フェニックスのお×4、3000ギル、なんきょくのかぜ、3000ギル、ゼウスのいかり、3000ギル、エリクサー、キングスソード、ルーンのゆみ

アーガス城

坐船往北来到阿加斯城，城内有4个烛灯的房间有机关，调查最右边的烛灯就能打开隐藏通路，里面可以拿到不少钱和宝物，有门锁住的房间需要用魔法钥匙或者盗贼的技能才能打开，其中左边房间里的柜子也有秘道机关，和房间里的人交谈还能得到两个万灵药。全部拿完之后去上层见国王，为了表示感谢，他将王家代代相传的时之齿轮(ときのはぐるま)送给了大伙并叫大家去卡那恩村找希德制造飞空

艇，原来他还不知道希德是我们的老朋友啊……

可获得的物品 7700ギル、ほのおのや、こおりのほん、がくしゃのふく、こおりのや、ほのおのほん、ひかりのほん、メデューサのや、キラーボウ、ひかりのや

カナーン村

直接去希德的家里找他，很快他就将船改造成了飞空艇(按A键变形)，并且告诉大家他以及鲁内斯四人并不是浮游大陆上的人。原来10年前他驾驶飞空艇载客，此时发生了异变，当他醒来时发现飞空艇已经坠毁，他救出来的只有四个婴儿，也就是鲁内斯四人。为了遵循和水晶的约定，使世界恢复原状，众人还是决定去外面的世界。

遇难船

乘坐飞空艇一直向大陆边缘飞去，穿过云层，虽然途中遭遇恶劣的天气，但众人还是平安飞出了浮游大陆来到了外面的世界。这里是一片汪洋大海，去右上方的孤岛会看到一艘遇难船，进去之后看到一位老人正守一长床旁边，床上躺着一名少女。老人告诉大家世界被黑暗笼罩，时间也随之静止，只有这小块大陆飞上了空中，众人这才明白原来这艘就是希德10年前曾经驾驶过的飞艇。走到床头使用恢复剂就能使少女苏醒，询问后得知她名叫艾丽娅(エリア)，是南方水之神殿的巫女，由于神殿里的水之水晶被人盗走才导致洪水淹没大陆，希望大伙带她回神殿看看并加入了队伍，于是一行人决定前往水之神殿调查。

可获得的物品 ブラッドソード、ゼウスのいかり

水の神殿

来到水之神殿，在里面的台子上找到了水晶的碎片，艾丽娅告诉大家只要去北边的水之洞穴就能使它恢复力量。

水の洞窟

一路来到洞穴的最深部，艾丽娅在水晶前念起咒语，终于使水晶回复了力量。正当众人准备离去的时候，一只突入其来的怪物企图袭击鲁内斯，艾丽娅见状急忙将他推开，自己却受伤倒地，众人愤怒地向怪物发起了攻击。BOSS并不是很强，不过全体攻击的失明魔法还是比较讨厌的，另外就是会出冰系大魔法，对单人的话基本是一击必杀的，除此之外物理攻击不是很强，笔者在这运气特别好，风水师出了暗系的大魔法，一口气扣了BOSS4500多的HP，爽翻了！虽然成功击倒了怪物，可是艾丽娅却因为受伤过重，已经回天乏术了，临死之前还赐予了众人水之水晶的称号，又有新的职业入手：りゅうきし(龙骑士)、バイキング(维京海盗)、まけんし(魔剑士)、げんじゅつし(幻术师)、ぎんゆうしじん(吟游诗人)。正当众人沉浸在万分悲痛之中时，洞穴忽然发生崩塌，鲁内斯也随即昏了过去……



BOSS クラーケン 弱点属性 雷

可获得的物品 ブリサガ

水の街アムル

鲁内斯醒来之后发现自己正躺在一张床上，同伴们告诉他这里是水之街阿姆鲁，他已经睡了整整3天了，淹没世界的水已经退去，大陆也重新浮了上来。在村里四处逛逛补充一下装备和道具，之后出村发现飞空艇被一根黄金锁链栓了起来，回到村里打听情报才知道是一个叫哥德鲁(ゴールドル)的人干的，他就住在南边一栋金房子里，不过房子前有沼泽，一般人是进不去的，另外村里的下水道似乎有怪物出没。和一位红头发的女性交谈得知村里有4个传说中的勇者(其实是4个猥琐大叔)，之后去东边的村长家说明情况后他会帮众人打开通往下水道入口的铁门，不过那4个冒牌货已经抢先一步进去了。进水道之前不妨先沿着水路四处转转，可以捡到一些道具。

下水道

进入下水道走了一段路后看到4个冒牌勇者正被小怪物包围，上去替他们解围后继续前进，在最深处遇到了一位叫迪利拉(デリラ)的老人，他有一双浮游靴(ふゆうそうのくつ)，有了它就可以穿过哥德鲁家门前的沼泽了。

可获得的物品 ネコのつめ、ハンマー、ギヤマンのベル、カイザーナックル、ポイズンダガー、パワーリスト

ゴールドルの馆

出村一直向南走，哥德鲁的家被包在群山之中，进去之后发现里面金碧辉煌，真是人如其名啊。迷宫比较大，容易迷路，而且有的门需要用魔法钥匙或者盗贼技能打开才能前进。在最里面的房间里找到了哥德鲁，刚说了一句话立刻开打。BOSS除了物理攻击之外，还会全体的沉默、失明以及雷魔法，偶尔还会使用辅助性的白魔法，用风水师的特技可以给他重创。打赢之后才发现原来那块水晶是黄金做的假货，哥德鲁带着他的金子逃走了，幸好解开飞空艇枷锁的钥匙还是留了下来，终于又能自由自在地冒险了。

BOSS ゴールドル 弱点属性 无

可获得的物品 きんきらのつるぎ×11、ひりゅうのつめ

吟游诗人之村ダスター

解开飞空艇后乘坐它来到地图中央的村庄，这里的防具十分不错，可以好好整理一下。村子的草丛中可以捡到两个大地之鼓(だいちのドラム)，和吟游诗人们对话可以欣赏他们美妙的音色。

可获得的物品 だいちのドラム×2

召唤师之村レプリト

位于大陆最西北角，里面的魔法商店里有卖1到5级的召唤魔法，有需要的话就买吧。树丛中有路可以走进去，有道具。

可获得的物品 フェニックスのお、エリクサー

サロニア王国

位于大陆西北方，茫茫一片房子，很容易辨认，当飞船飞到城堡上空时忽然被飞来的炮弹击坠，众人不得不进城去探个究竟。进去之后发现左右两边各有一大群士兵，似乎是在进行一场大规模的争斗，找人打听得知是王国两大势力正在争权夺位。出城来到西南街，在酒馆里见到一个青年正被人欺负，上去帮他解围之后得知他是萨罗尼亚王国的王子阿鲁斯(アルス)，他告诉大家现在国内情况十分混乱，希望大家帮他解决这场纷争并加入了队伍，王子加入后和城里的两个老人对话可以得到风之枪和龙之铠甲。出去之后先别急着进城，把几个街区逛一遍，东南街的龙之塔里可以得到不少龙骑士的专用装备；东北街开着的武器店里有卖风之枪，每把10000块，有钱的话一定要再买一把，对于下一场BOSS战有很大的帮助。准备就绪之后，就可以去中央的王宫了，晚上众人留在王宫里过夜。到了深夜，国王忽然走进王子的寝室并拔出匕首企图刺杀王子，但被醒来的王子发现，众人也立刻赶了过来。面对王子的质问，国王却突然把匕首捅进了自己的身体，原来他一直受到大臣基加美斯的控制，王宫里的动乱也是由他引起的，阴谋败露后，恼羞成怒的基加美斯变身成了怪鸟向众人发起攻击。BOSS的全体雷魔法是最大的威胁，加上二动的物理攻击可以秒杀我方，白魔一定要每回合使用LV3的全体回复魔法，死人不要着急复活，因为很有可能立刻再被BOSS的魔法打趴下，最有效的攻击方式就是龙骑士的特技ジャンプ(跳跃)，装备风枪之后一次可以造成2000多点伤害，加上风水师的魔法，3个回合就能解决战斗。击败他之后，国王也由于伤势过重去世了，阿鲁斯怀着万分悲痛的心情决心继承父亲的遗志，复兴萨罗尼亚。

次日，去城内右边的建造室和工程师对话，他们会为大家制造全新的飞空艇鹦鹉螺号(ノーチラス)，另外王宫一楼右侧有隐藏通路，里面还有N多的宝箱。出城之后先去各个街区逛逛，原本关门的店铺都重新开业了，好好整理一下装备再出发吧。

BOSS ガルーダ 弱点属性 风

可获得的物品 龙之塔：ドラゴンメイル×3、ドラゴンヘルム×4、サンダースピア×3、フェニックスのお×2

王宫秘道：メデューサのや、きびたようい×2、こおりのぼう、ほのおじてん、マインゴーシュ、ドラゴンハンマー、がくしゃのぼうし、ゴーレムのつえ、こおりのじてん、ひかりのじてん、セレーネボウ、ブーメラン、バイキングヘルム、だいちのベル、ドラゴンヘルム、だいちのころも、バイキングメイル

ドーガの馆

坐飞艇来到地图最南边的岛，沿着山谷中的小路前进就能到达杜加之馆。进门之后没走几步路就被两只莫古利拦住了，随后大魔道士杜加(ドーガ)也走了出来，他一眼就认出了光之战士们，通过交谈得知给世界带来黑暗的是赞迪(ザンデ)，他和杜加以及乌奈(ウネ)都是大魔道士诺亚(ノア)的徒弟，诺亚临死之前将魔力给了杜加，将梦之世界给了乌奈，将人类的生命给了赞迪。可是赞迪觉得人类的生命毫无用处于是忿忿地离开了此地，接着黑暗笼罩了大地，时间也停上了流逝，赞迪想要借此将黑暗之力化为己用。可是光之战士们的出现使时间恢复了流逝，杜加希望战士们能够阻止赞迪的野心，说完也加入了队伍，他请求我们带他去魔法阵的洞穴。先在公馆里转转，房间右侧的烛台可以用野菜召唤胖陆行鸟，魔法屋里全部是5、6级的魔法，尤其是白魔法中的超回复术(ケアルダ)和复活术(レイズ)超级重要，一定要买下来，其他的法术根据资金状况可以有选择地购买。进入上面的房间里，调查中间的羊头可以全回复，按照杜加的提示开启右边蜡烛上的机关就会出现通往魔法阵洞窟的隐藏道路，在入口处使用变形术缩小后就能进入了。注意里面是不能变回原状的，只能一路逃跑了，走到尽头时，杜加会使用魔法让鹦鹉螺号具有潜水的能力并要我们去时之神殿寻找诺亚之琴(ノアのリュート)，这样就能唤醒梦之世界的乌奈，取得巨大船无敌号(インビンシブル)。杜加自己则去寻找艾乌利卡的钥匙。

时の神殿

时之神殿位于萨罗尼亚王国所在大陆最南端的海底，按B键潜入海底就能找到。神殿里的杂兵非常厉害，会各种高等级的全体杀伤魔法，等级不够的话很容易被全灭。关着的门都需要用魔法钥匙或者盗贼来打开，到最底层的房间里找到诺亚之琴。

可获得的物品 ダイヤのかぶと、ダイヤのうでわ、ディフェンダー、ダイヤメイル、ダイヤシールド、ダイヤのこて、ベヒーモスナイフ

ウネのほこら

前往北方的山洞，用诺亚之琴的琴声唤醒了沉睡中的乌奈，她告诉众人巨大船在北边的古代遗迹里，之后还把火之牙交给我们并加入了队伍。

古代遗迹

正北方的山洞就是古代遗迹的所在。前进一段后乌奈会出来帮忙把堵路的岩石搬走，遗迹里有些敌人在遭受物理攻击时会分裂，只有转职成魔剑士或者使用魔法才能阻止它分裂，不过它们的攻击力不是很高而且分裂出来的怪物HP很少，一口气消灭不是难事。遗迹内部还设有宿屋和商店可以补给物资和装备，特别是龙骑士的吸血枪是不错的武器。一路往下前进，沿途岔道的房间里都有宝箱，来到最底层终于找到了巨大的飞空艇无敌号，里面床、售货机以及巨大陆行鸟应有尽有，真是居家旅行最好的交通工具。带大家参观完毕之后，乌奈即将离去，临行前叫我们去暗黑洞窟找到土之牙后回杜加之馆找她，说是有东西要送给我们，说完就离开了。在出发前往暗黑洞窟之前我们不妨利用刚得到的飞空艇先将地图上没去过的地方探个

遍，顺便强化一下装备。

可获得的物品 リフレクトメイル、ルーンのベル、ようせいのつめ、チャクラバンド、くろおびどうぎ

魔剑士の村ファルガバード

利用飞空艇的跳跃功能(按A键)越过山头来到古代遗迹南边被群山包围的魔剑士之村ファルガバード，村里的瀑布可以走进去，和里面的老人对话发生战斗，注意忍者的攻击力非常高，胜利之后得到菊一文字(きくいちもんじ)，顺着水路下去，在草堆里调查可以拿到一些装备。另外村子西北角的山洞里也有些装备，别忘记去拿。

可获得的物品 ブレスドハンマー×2、デモンズメイル×2、ハイポーション、デモンズシールド、こてつ、あしゅら

ドーガの村

乘坐鹦鹉螺号从大陆最南端的小岛最东侧潜入，顺着海底小路走到头浮上就能到达魔道士之村(ドーガの村)，跟村里的魔道士们对话就可以买到各种高级黑白魔法以及召唤魔法，不过价格不菲。

海底洞窟

从地图最东南方的孤岛处潜入可以找到一个隐藏的海底洞穴，洞内的大量宝箱里可以得到很多不错的装备，最后一层的左边还有隐藏通路，里面的4个宝箱有怪物看守。值得一提的是，这里的怪物虽然很弱但是经验值颇高，是目前练级比较好的地方，想以后打得轻松一些就在这里花些时间吧。

可获得的物品 とらのつめ、チャクラム、ダブルトマホーク、ダイヤメイル、ロキのたてごと、ダイヤのうでわ、エアーナイフ、エリクサー、ダイヤのこて、フエニックスのお、イージスのたて、トライデント、リフレクトメイル、トリトンハンマー、こだいのつるぎ、ちしきのほん、ダイヤのかぶと、メタルナックル、ダイヤシールド

サロニアの地下迷宫

从萨罗尼亚的南边潜下去可以发现隐藏洞穴サロニアの地下迷宫。一直前进到左边的房间里遇到了沉睡的奥丁(オーディーン)，他向众人发起了攻击。奥丁的物理攻击力很高，特别是无属性的全体必杀技斩铁剑(ざんてつけん)对于低等级的我方来说有一击必杀的威力，一定要每回合使用全体大回复，推荐LV38左右来挑战可以打得比较轻松。打赢之后得到了召唤奥丁的魔法カタスト。沿途的墙壁中有隐藏的道路，里面可以得到珍贵的万灵药和凤凰之尾，注意宝箱有怪物看守。

BOSS オーディーン 弱点属性 无

可获得的物品 リフレクトメイル、ヘヴィランス、ゴーレムのつえ、ルーンのベル、イージスのたて、エリクサー×4、フエニックスのお×4

暗黑の洞窟

经过长时间的探索，我方的等级和装备都得到了很大的提高，可以出发去暗黑洞窟了。位置在地图东边的群山包围之中，一路上要翻越很多座山头，进到里面后还会遇敌，战斗开始后无敌号还会发炮弹援护攻击，不愧是最完美的飞空艇啊。洞窟里的敌人都是会分裂的怪物，所以最好转职成魔剑士，和路上的一个人对话可以得到暗黑剑。洞里大多是看不见的隐藏通路，需要慢慢摸索着前进，一路上可以捡到很多魔剑士的装备。来到最深处的台座前终于发现了土之牙，突然众人遭到了怪物的袭击。这个BOSS千手巨人以现在我方的实力来说实在是太弱了，只会一刀一刀地砍，注意回复HP就能轻松取胜。打赢之后土之牙成功入手，不过这时先别急着回杜加公馆，我们还有些事要做。

BOSS ヘカトンケイル 弱点属性 无

可获得的物品 くろのかおり、ダークク ロー、ますいばり、リリスのくちづけ、げんじのこて×2、きくいちもんじ、げんじのかぶと、げんじのよろい

古代の民の迷宫

从暗黑洞穴出来后往西北方向前进会看到有一排石像挡住的路，先下飞艇步行，利用风、火、水、地四之牙的力量破坏石像，接着坐飞艇翻越一座山头就能来到古代人的迷宫。进去后正前方的房间就是存放土之水晶的地方，调查之后发生战斗，BOSS的外型和上一个BOSS差不多，但攻击力要高出很多，还会使用全员的土系大魔法クエイク(地震术)，一定要注意回复！打败他之后土之水晶授予了我们新的称号并指示我们去シルクスの塔去阻止赞迪的野心，同时我们又获得了一批新职业：からてか(空手家)、どうし(导师)、まじん(魔人)、にんじゃ(忍者)、まかいげんし(魔界幻士)、けんじゃ(贤者)。离开房间后不要急着出去，先把迷宫走完再说，这个迷宫很长，不过没有岔道，沿途有不少好东西可拿，全部拿完之后出迷宫，北方的水晶塔现在还不能去。

BOSS ティターン 弱点属性 无

可获得的物品 エリクサー、リリスのくちづけ、クリスタルのたて、クリスタルメイル、しろのかおり、クリスタルのこて、クリスタルヘルム、ブレイクブレイド、チョコボのいかり、フエニックスのお×2、ダブルハーケン、まもりのゆびわ、ホーリーランス、じごくのつめ

ドールの湖

下一站我们飞回浮游大陆，在矮人洞窟的南边有一片湖泊，利用飞空艇越过那里的山峰，着陆之后划船即可进入ドールの湖。在最底层遇见了BOSS，它最厉害的一招为全体水属性攻击的魔法つなみ，要注意回复，另外还会使用辅助魔法，雷属性魔法可以给它造成极大伤害。获胜之后得到召唤魔法リバイア。

BOSS リバイアサン 弱点属性 雷

可获得的物品 ハイポーション×3、エリクサー、かみがみのいかり、フエニックスのお、だいちのドラム、ほっきょくのかぜ、イージスのたて、プラチナハンマー×2、バッカスのさけ、かめのこうら、しろのかおり、ブラックホール、リフレクトメイル、くろのかおり、リリスのくちづけ、てんぐのあくび

バハムートの洞窟

继续开着飞艇往东南方向，越过一座山头来到巴哈姆特的洞窟，洞里的敌人会石化攻击，千万要小心。从另一边的洞口出来在大地图上遇到了神龙巴哈姆特，它的攻击力很强，而且拥有可怕的核融术(メガフレア)，可以造成全员1200点左右的伤害，全员HP全回复的魔法每回合都要使用！笔者打到这里LV46还差点被全灭。战胜之后得到召唤魔法バハムル。

BOSS バハムート 弱点属性 风

可获得的物品 だいちのドラム、かみがみのいかり、フエニックスのお×2、ほっきょくのかぜ、ゴーレムのつえ、しろのかおり、バッカスのさけ、チョコボのいかり、かめのこうら、エウリュトスボウ、エリクサー、こてつ

ドーガの馆

差不多准备就绪了，换上鹦鹉螺号直奔杜加之馆吧。一进门就听见了杜加的声音，他叫众人用魔法阵传送到洞窟里，一路走到最底层看到杜加和乌奈已经在等我们了。他们告之为了使艾乌雷卡的钥匙完成必须通过和他们战斗获得能量，没办法只好开打了。杜加和乌奈会轮流和我们交手，他们分别使用高级黑魔法和白魔法，不过因为年纪太大了，两个人的HP都不多，很容易就能打败他们。之后他们将艾乌雷卡的钥匙(エウレカのカギ)和希鲁库斯钥匙(シルクスのカギ)交给了我们，随后就去世了。光之战士们终于要迎来最后的挑战了。

BOSS ドーガ、ウネ 弱点属性 无

可获得的物品 20000ギル、チョコボのいかり、フエニックスのお×2、ライジングサン、ラストダガー、しろのかおり

クリスタルのタワー

终于要进行最后的决战了，出发之前好好整理一下装备、魔法，把该买的药都买齐了。准备万全之后回到古代人的迷宫，从上方的出口出去就能到达水晶之塔了。进入之后在第一个房间里使用艾乌雷卡钥匙就能被传送到禁地。一路往下来到一个台座前，调查台座上的神器圆月轮，BOSS太阳神出现，它的物理防御很强，会各属性的高级黑魔法且会变换弱点属性，不过它的攻击力不高，慢慢磨也能磨死他，不要吝啬魔法，反正打败BOSS之后会自动全回复。获胜之后得到圆月轮(えんげつりん)。

BOSS アモン 弱点属性 无

继续前进至下一层，在右边的台座上找到第二件神器幻之魔剑正宗(マサムネ)，调查之后BOSS女忍者出现，她可以一回合行动3次，而且攻击有一定几率附带中毒，不过她的HP很低，3、4个回合就可以解决掉，获胜后得到魔剑正宗。

BOSS くのいち 弱点属性 无

第六层的台座上是第三件神器圣剑石中剑(エクスカリバー)，BOSS将军攻击力很高，还会命中率极低的即死魔法以及HP吸收魔法，不过防御力和HP都不是很高，轻松解决，得到石中剑。

BOSS ジェネラル 弱点属性 无

第七层有两件神器，左边是长老之杖(ちょうろうのつえ)，BOSS六头女妖很强，不仅会各属性的全体攻击魔法且物理攻击附带石化效果，每回合的全员HP全回复是必不可少的。右边是最强魔剑ラグナロク，BOSS守护者会使用魔法盾等高级白魔法，物理攻击附带晕眩效果。

BOSS スキュラ 弱点属性 无

BOSS ガーディアン 弱点属性 无

全部获胜之后从上方的魔法阵传送到下一个区域，这里有人卖LV8的黑、白魔法以及之前得到过的一些召唤魔法，右边的泉水可以全回复，往右走有隐藏通道，尽头有人卖攻击力200的手里剑，不过价格奇贵，把不用的东西卖了尽量多买一些吧。购物完毕之后使用传送魔法出来，顺便存个档。

再进到水晶之塔里，用希鲁库斯钥匙打开左边的门，继续前进，迷宫的路非常长而且有些通路是隐藏在黑暗中的，加上频繁的遇敌，很考验耐心。当走到上层的一面镜子前时，大伙中了魔咒而无法动弹，眼看就要被魔龙吃掉，忽然传来了杜加的声音，他的灵魂将莎拉公主、希德、德修(这家伙居然没死？)、阿鲁斯是至冒牌的勇者大叔们这些曾经的伙伴一起带到了众人身边，由他们控制住魔龙的力量，使战士们顺利来到了塔顶。在塔顶终于见到了罪魁祸首赞迪，二话没说就动起手来，赞迪的实力其实很菜，攻击力不高，HP也不多，笔者打的时候只用了4个回合就干掉了他，他就使用了一次加速，连FC版中的陨石都没见到。虽然打败了赞迪，但是暗云出现在众人面前，它不费吹灰之力就把我们击倒了。不过在杜加和乌奈的灵魂以及同伴们的帮助下，光之战士们又一次站了起来，为了使世界恢复平衡，众人决定前往暗之世界。

BOSS ザンデ 弱点属性 无

进入暗之世界后，为了破除暗云的无敌，必须先去四个角上救出被困在暗之水晶里的暗之战士，在这之前先要击败守护水晶的BOSS。

左上角的BOSS 地狱三头犬(ケルベロス)，三回行动，攻击力高还附带中毒效果，会全员攻击魔法，打到这里由于不能记录，心理压力还是很大的，一定要小心。

右上角的BOSS 双头龙(2ヘッドドラゴン)，比较容易对付，攻击力也没有FC版中那么变态了。

左下角的BOSS 半蛇女妖(エキドナ)：会使用核融等高级魔法，连发的话非常可怕，最好使用魔法盾。

右下角的BOSS 恶神(アーリマン)：最擅长魔法攻击，陨石，核融等等，是四个BOSS中最难缠的。

最后去中间挑战最终BOSS暗云，4回行动，其实非常简单，先把左右两边的触手打掉，之后用忍者把之前积攒的手里剑不停地扔就行了，记得每回合使用全员全回复就能轻松取胜。

可获得的物品 エルフインボウ、チョコボのいかり×4、しろのかおり×4、リリスのくちづけ、エリクサー×9、ふうまのころも、フエニックスのお×8、しゅりけん×5、リボン×5、すべてのぼう、クリスタルメイル、クリスタルのこて、クリスタルのたて、クリスタルヘルム

END

文 多边形 协力 东方蜘蛛

X360 Capcom ACT

记得当年玩《生化危机》的时候，总觉得游戏里面每个场景都只有几个丧尸，杀得不尽兴，心想如果能够手持一把无限冲锋枪，在百万丧尸群中左冲右突该是多么爽的一件事情。一晃十年过去了，没想到稻船敬二还真的制作了这么一款屠戮丧尸的游戏出来。玩游戏的时候不断地在想，这才是真正能体现次世代机能优势的游戏。同屏800具丧尸在以往的主机上是想都不敢想的，还有什么可说的呢？赶快一起来"勇闯尸城"吧！

丧尸围城

系统篇

作为一款动作游戏，其最终的目的就是让玩家玩得爽快，所以在系统方面不会花太大的力气，说得简单点，只要你会按键就可以将游戏通关（笑），本作的系统是非常平易近人的，惟一要注意的地方就是本作的存档点设定在洗手间里——（够猥琐——bbb）

操作列表

一般状态

左摇杆	控制人物
右摇杆	控制视角
上	取消装备物品
下	丢掉物品
左	查看手表
右	接听通讯器
A	跳跃／确定
B	动作键／取消
X	攻击 使用道具
Y	呼喊
LB	切换道具
RB	切换道具
LT	进入摄影模式
RT	进入瞄准模式
BACK	打开地图
START	系统菜单

摄影状态

按住LT键进入摄影模式，松开退出，以下操作都需按住LT键才能进行。

左摇杆	控制移动
右摇杆	控制镜头
A	缩小画面
B	放大画面
X	拍照

瞄准状态

按住RT键进入瞄准模式，松开退出，以下操作都需按住RT键才能进行。

左摇杆	控制准星
X	扔出道具
Y	命令幸存者
[illegible]	跑到指定位置

驾驶状态

驾驶状态分两种，一种是驾车，一种是操作可移动工具（如割草机、手推车等），两种状态在操作上是大体相同的。

左摇杆	控制移动
A	后退
B	上车 下车
X	前进
X+A	刹车

界面解说



①血槽和级别，最高可达12格和50级 ②任务箭头指示，告诉你该去哪里 ③道具栏，最高可达12栏 ④任务指示，当前的任务以及剩余的时间 ⑤通讯器提示，按D-PAD右键接听 ⑥喝下混合饮料、食品后的附加效果 ⑦目前为止杀死的丧尸数量

能够拿起来的都是武器

生存不能只靠拳头，在这个游戏中，只要是你能够拿起来的东西都可以成为武器，哪怕是食品也可以在危机时刻扔出去砸人……当然，攻击力又是另外一回事……游戏中除开车辆和食品之外，可以用作武器的道具达百种以上，小到厨房的菜刀、瓷盘，大到电锯、割草机，弱到玩具熊，强到机关枪……就连《食神》里传说中的"好武器"——折凳也闪亮登场（游戏初期还挺好用……），就差"大隐于市随手可得"的板砖也出来凑热闹了，所以说游戏中不怕你找不到武器，就怕你不会用武器玩出花样。哦，对了，丧尸也可以举起来当作武器……

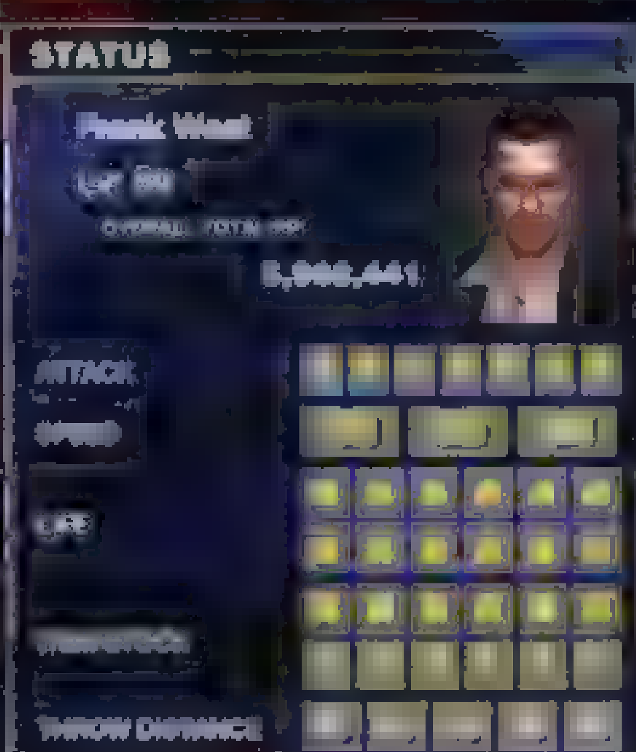
民以食为天

吃东西是游戏中的头等大事，而你可以选择的食物要比丧尸多多了，薯条、饼干、苹果、蔬菜、木瓜、牛奶、橘子汁、牛肉……无一不是你在奄奄一息之际起死回生的灵丹妙药，而除了自己吃之外，拯救幸存者的时候也是为他们补充体力的必备物品。不过吃也要讲究个吃法，囫囵吞枣虽然无伤大雅，但是如果能学会把肉放进微波炉烤熟，或者将不同的果汁放入搅拌机混合，不但可以使补给品的效果提升，更可获得例如奔跑速度加快等附加效果，孩子们一定要记住，如果不好好吃东西，丧尸就会吃了你哦！

书到用时方恨少 游戏中可在一些书店找到不同名字的书本，将这书本放在道具栏里可获得一些特殊的附加效果，而如果同时装备两本同样效果的书本还可获得叠加效果，意即两本书[illegible]在一起即可达到100%的效果。

更快！更猛！更强！

游戏中引入了RPG式的升级系统，性能升级分为ATTACK(攻击，7级)，SPEED(速度，3级)，LIFE(体力，12级)，ITEM STOCK(道具栏，12级)，THROW DISTANCE(投掷距离，5级)，技能升级共有20种攻击技巧，加起来正好是50级。升级所需的是PP值，拍出精彩照片、杀死丧尸、救回幸存者、完成任务都可以获得不同的PP值奖励，正常游戏一周目大概可以升到15级左右，二周目可能是25级左右，(因为越到后面所需的PP值越高)如果你愿意的话，可以在游戏一开始就跑到Maintenance Tunnel(地图上停车场的位置)去开车轧丧尸，游戏时间里一天左右即可升到满级，这样游戏就轻松多了。



普利策奖在向你招手

作为一名自由摄影师，毕生追求的最高目标就是新闻摄影类大奖——普利策奖，而我们的主人公Frank West也正是为了这个目的来到这座地狱般的商场。一张好的照片甚至可能给你带来过万的PP值，而拍出这样的照片就需要你抓住好的时机，所谓好的时机就是当你想拍摄的对象头上出现"PP"标志的时候立刻按下快门，而这种时机往往出现在BOSS战中的BOSS摆出各种特殊姿势的时候。不过实话实说，到游戏后期，这点照片拍出来的PP值已经不稀罕了，往往救出一个幸存者就给你好几万的PP值。



▲"PP"标志出现的时候抓紧时机立刻按下快门。

想学？我教你啊！

Capcom的动作游戏主角总不会缺少一身好武艺，Frank West虽说是一名摄影师，但是凭他敢独闯丧尸群的勇气，必定是怀有一身绝学的大内高手……扯远了，打住……游戏的升级系统除了带给你体力、攻击力、速度等方面的提升外，最重要的就是不断学会各种新的格斗技巧，老是拿着武器砍杀丧尸有什么意思？试试徒手搏击的乐趣吧。(以下招式在每次升级时获得的顺序是随机的。)

Jump Kick	跳跃中按X	踢飞丧尸，落地有硬直
Zombie Ride	往丧尸头上跳	如果面对成群的丧尸，从他们头上走过去是个不错的主意
Kick Back	被丧尸从背后抓住时快速推动Frank面对方向两次左摇杆	挣脱丧尸时有奇效
Flying Dodge	快速推动任意方向两次左摇杆	躲避突袭(如车辆)有奇效，起身有硬直
Power Push	被丧尸抓住时快速左右晃动左摇杆	可以同时推开周围的丧尸
Football Tackle	按住左摇杆键的时候按A键	俯身前冲攻击，有距离限制
Judo Throw	被丧尸从正面抓住时快速推动Frank背对方向两次左摇杆	使用过肩摔将丧尸扔出去
Double Lariat	按住左摇杆键的时候按X键	类似桑吉尔夫的"旋风掌"，突围特别有效，如果手中持有武器那么最后一下会把武器扔出去
Roundhouse Kick	跳起落地时瞬间按X键	使用回旋踢踢飞身边最近的丧尸
Lift Up	在丧尸正面同时按X和A键	举起丧尸，按X或A键可以扔出去砸其他丧尸，做这个动作的时候注意不要按任何方向键
Knee Drop	跃起的时候按左摇杆下和X键	立刻用膝盖踩踏脚下的丧尸，从高处跳下时用这招可以防止受伤
Suplex	站在丧尸背后同时按X和A键	抱起丧尸的腰向后摔过去，对其他丧尸也有攻击效果



Wall Kick	跳上墙的时候立刻按墙壁的反方向键和X键	以墙壁借力飞速踢出去，落地有硬直
Hammer Throw	站在丧尸侧面同时按X和A键	抓住丧尸，然后可以调整到你任何想要的方向，按X或A键将丧尸推出去
Neck Twist	站在倒下(还没死)的丧尸头部按同时按X和A键	残忍地将丧尸的头扭下来
Giant Swing	站在倒下(还没死)的丧尸脚部按同时按X和A键	抓起丧尸旋转(可移动)，按X或A键将丧尸扔出去会造成眩晕状态，快速摇动左摇杆可以摆脱
Face Crusher	站在丧尸背后将摇杆推向丧尸面对的方向同时按X和A键	抓起丧尸的脸部砸向地面
Disembowel	站在丧尸正面将摇杆推向丧尸的方向同时按X和A键	非常残忍……
Somersault Kick	按A键跳起的瞬间按X键	类似古烈"音速脚刀"，对丧尸一击毙命
Karate Chop	当有丧尸站在你侧面的时候按X键	类似空手道的"侧手刀"，没什么作用
Zombie Walk	手中不装备任何道具时按住X键不放	模仿丧尸的行动，丧尸不会攻击你

游戏成就达成条件

游戏中共有50个成就可供达成，每完成一个成就就可以为你的Game Tag增加20分，全部完成总共可增加1000分，这可是你在朋友面前炫耀的资本哦！(以下成就名称按照字母顺序排列，注意看某些成就名称很搞笑哦！)

成就名称	达成条件
3 Day Survivor	3天不死亡
5 Day Survivor	5天不死亡(仅限无限模式)
7 Day Survivor	7天不死亡(仅限无限模式)
Bullet Point	开枪使用1000发子弹
Carjacker	抢走庭院中罪犯的军车
Census Taker	为50名幸存者拍过照
Clothes Horse	在商场里所有服装店换过衣服
Costume Party	为10个丧尸戴上过头罩
Frank the Pimp	同时带领8名女性幸存者生还
Freefall	从至少16英尺高度的地方掉下来
Full Set	在笔记本中收集到所有人物的头像
Gourmet	品尝过商场中所有的食物
Group Photo	在镜头中摄入50名丧尸
Hella Copter	成功击毁一架直升机
Humanist	拯救10名幸存者
Indoorsman	在室内逗留超过24小时
Item Smasher	破坏100件物品
Karate Champ	徒手干掉1000个丧尸
Legendary Soldier	杀死10名特种部队士兵
Level Max	升级至50级
Life Saver	拯救20名幸存者
Marathon Runner	奔跑26.2英里
Outdoorsman	在室外逗留超过24小时
Overtime Mode	完成所有CASE并按时抵达直升机平台
Peace Keeper	杀死5名异教徒
Perfect Gunner	使用机枪(Machine Gun)从不射失
Photojournalist	单张照片获得至少1500PP值
Portraiture	为10名幸存者拍过照
PP Collector	给所有PP符号拍过照
Psycho Collector	为10名异教徒拍过照
Psycho Photo	为4名异教徒拍过照
Punisher	杀死10名异教徒
Raining Zombies	用遮阳伞推倒过30名丧尸
Saint	拯救50名幸存者
Self Defense	杀死1名异教徒
Sharp Dresser	更换过20套服装
Snuff Shot B	为变成丧尸后的Brad拍照
Snuff Shot J	为变成丧尸后的Jessie拍照
Striker	用保龄球击中至少10名丧尸
Stunt Driver	用汽车飞行至少33英尺
Stunt Rider	用摩托车飞行至少33英尺
The Artiste	单张照片获得至少3000PP值
Tour Guide	一次性带领8名幸存者生还
Transmissionary	接听所有Otis打来的电话
True Mode	达成真结局模式
Unbreakable	达成真结局并从未被击倒过
Zombie Genocider	干掉53594个丧尸
Zombie Hunter	干掉1000个丧尸
Zombie Killer	干掉10000个丧尸
Zombie Road	使用Zombie Ride行走超过33英尺

获得成就可不是给你的GAMETAG上加20分那么简单，不同的成就还可以获得相应的道具奖励，所获得的奖励都可以在Security Room中找到。

所获奖励	所需成就
Laser Sword	5 Day Survivor
Arthur's Boxers	7 Day Survivor
Prisoner Garb	Carjacker
White Hat	Census Taker
Special Forces Uniform	Hella Copter
Pro Wrestling Boots	Item Smasher
Pro Wrestling Briefs	Karate Champ
Special Forces Boots	Legendary Soldier
Ammo Belt	Perfect Gunner
Hockey Mask	PP Collector
Mega Man Tights	Punisher
Mall Employee Uniform	Transmissionary
Mega Man Boots	Unbreakable
Real Mega Buster	Zombie Genocide
Cop Hat	Saint

摄影篇 《Camera》和《Wartime Photography》都可使拍照获得的PP值是原2倍，而《Weekly Photo Magazine》可让PP标志出现得更加醒目和频繁，方便拍摄高PP值照片。

E218	Robsaka Digital
N117	CD Crazy
P103	Players
P105	Entertainment Isle
A105	McHandy's Hardware
L2	Crislip's Home Saloon
E205	Ned's Knicknackery
N101	Pearly White's Photo
P115	Cam's Camera
W206	Philo's Photos
N127	Huntin' Shack
L1	Colby's Movieland
A104	Flexin
L3	Seon's Food & Stuff
E102	Sports High
E104	Jason Wayne's Sporting Goods
E207	Shootingstar Sporting Goods
P111	SporTrance
W108	Homerunners
W202	Kokonutz Sports Town
N116	Ripper's Blades
F101	FOOD COURT
A107	Eyes Like Us
E213	Outta Sight
P112	Universe of Optics
W205	The Lens Zen
A101	Hamburger Fiefdom
A108	Colombian Roastmasters
F102	That's A Spicy Meatball!
F103	Chris' Fine Foods
P104	Jill's Sandwiches
P202	Colombian Roastmasters
E210	Estelle's Fine-lady Cosmetics
W105	Beautification
W110	Estelle's Fine-lady Cosmetics
P106	TuneMakers
E109	Children's Castle
P102	Child's Play
P110	Ye Olde Toybox

NORTH PLAZA

WONDERLAND PLAZA

FOOD COURT

AL FRESCA PLAZA

ENTRANCE PLAZA

PARADISE PLAZA

Seon's L3

Crislip's L2

Colby's L1

2F

图例

洗手间 · 手扶电梯 · 保安室

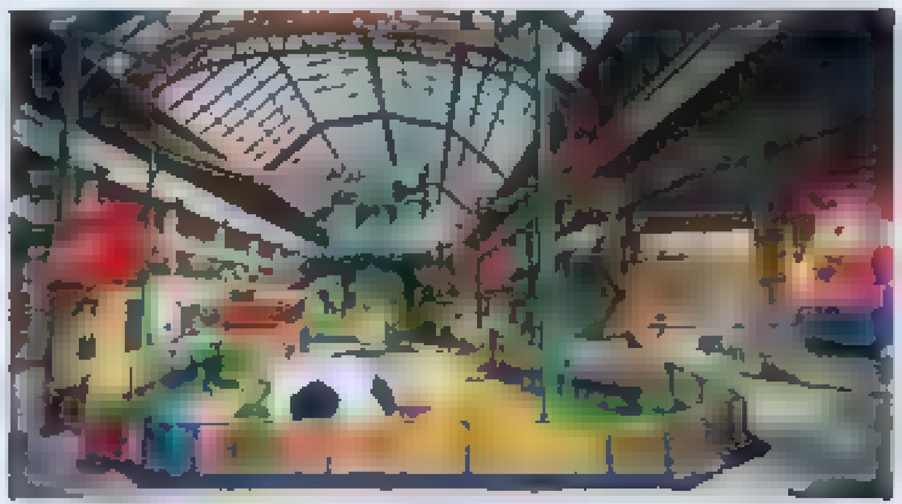
电梯 · 楼梯 · 停车场

E107	Rafael's Shoes
E208	Kicks for Her
E215	The Shoehorn
P116	Shoekin's
W103	Shoes of a Lifetime
W201	Run Like the Wind
E105	Gramma's Kids
W109	Scuffs & Scrapes
P109	Tyke n' Tots
P113	Kids' Choice Clothing
W101	Small Fry Duds
E219	Jamming Juvenile
E108	Everyone Luvs Books
E201	The Sinister Read
P101	Contemporary Reading
P108	Bachman's Bookporium
W204	Sir Book-a-lot
E106	Men's Storehouse
E111	The Distinguished Gentleman
E113	Space
E202	Wallington's
E209	Modern Businessman
E214	In The Closet
P107	Canterbury's
P203	Tucci's of Rome
W207	Modern Businessman
A102	Brand New U
A106	Weber's Garments
E101	Gromin's
E103	Refined Class
E204	Women's Lib
E112	Fashion Fiesta
E110	J.F. Nichols
E212	Kathy's Boutique
E216	Ladies' Space
P204	Lady About Town
W102	Casual Gals
W107	Fanfare Fashion
W203	Contemporary Purses
W208	Lovely Fashion House


AL FRESCA PLAZA


PARADISE PLAZA


FOOD COURT


WONDERLAND PLAZA


COLBY'S MOVIELAND

食品篇 名为《Health》的书(共有1、2两本)可使食物的治疗效果提高50%。如果能找到《Survival》一书(治愈效果提高100%)将三本放在一起可让食物达到灵丹妙药的效果。

主线流程篇

打开系统菜单里面的Case File便可看到你目前主线流程完成的情况。虽然即使没有完成所有的主线流程也不会使得游戏结束(Case 7–2除外)，但是为了完美的结局，我们还是老老实实去做一些该做的事情吧。(注意这个流程中任何一个任务失败都将导致之后所有的主线任务无法完成。)

开场 OPENING

游戏一开始有一段在直升飞机上航拍的互动过场，无论拍摄与否对游戏进程没有任何影响，所以玩家大可放松下来看看风景，或者趁机拿起相机来练练手。由于相机只有30张照片(什么破相机……)，所以乱拍一气可不成，在这个过程中实际上只有四张照片比较有价值(可以获得比较高的PP值)，直升飞机在飞到这些场景上的时候会停留一段时间方便你拍照：

1、最开始的时候一辆轿车车顶上的男人，在他被拖下来的瞬间。

2、一辆被众多丧尸围住的学校巴士，尽量靠近一些拍照。

3、加油站，最好是爆炸的瞬间拉近镜头去拍。

4、一处房顶上陷入绝境的女士，当她挥手的时候和跳楼的时候按下快门。

到达平台之后，下楼到Security Room，穿过Monitor Room从右手的门出去，顺着通道走到尽头，过场之后在商场里面前进，然后又是一段过场，继而丧尸开始大批涌入，游戏正式开始了。这一段可以拿起身边的长凳、棒球棍什么的练练手，熟悉一下操作，但是注意不要过久的缠斗，这里武器和补给品都不多，你的体力也处于初始状态，没必要在这里纠缠，赶紧上楼去找Brad。(其实如果不小心死了也没事，其他人会把你救回Security Room，游戏依然继续)



Case 1 9月19日 中午12点

Case 1-1 A Chance Encounter

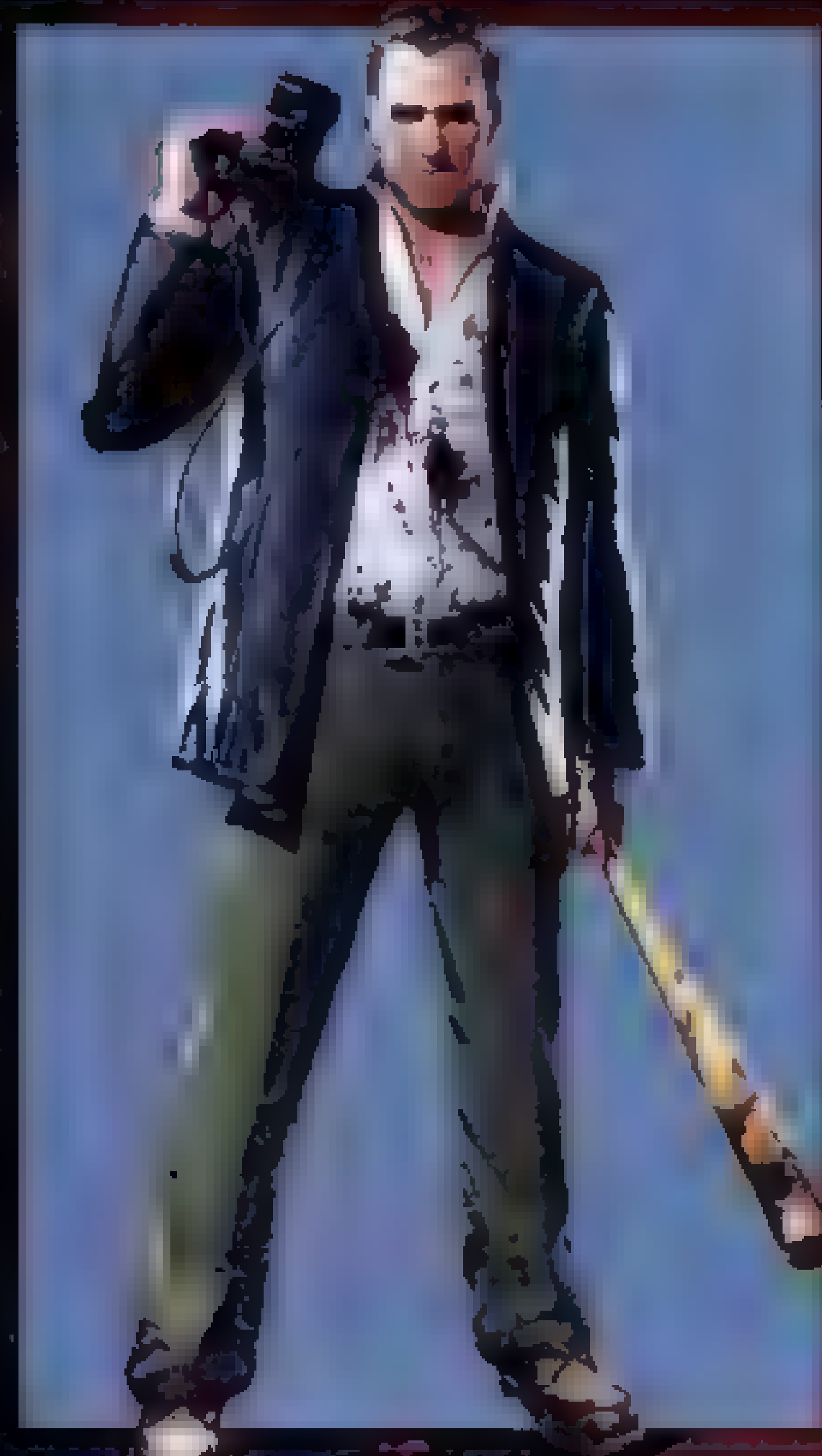
从Security Room出来，走到Warehouse的过道里触发这个事件，不过是纯过场动画，不需要战斗。动画结束后获得一把手枪并接到"Backup For Brad"的任务。

Case 1-2 Backup For Brad

走出Paradise Plaza之后进入Leisure Park，再直奔西南方向就可以到达Food Court。门口有很多僵尸，还有一个割草机……啥都不说了，用割草机来清理这帮僵尸吧，清理完后进门。

BOSS战 战斗中你只需要记住两件事：第一是瞄准点，第二是躲远点，特别是Carlito扔手雷的时候。别指望冲上楼去和他硬拼，那无疑是飞蛾扑火！Brad有无限量供应的手枪，Food Court里有无限量供应的补给品，这一战想输都难。

其实有个更简单的办法，因为这个任务预留的时间非常长，而下一个必须完成的主线任务也在20日上午6点才开始，你大可以等到19日晚5点左右的时候，去Leisure Park触发三个疯子囚犯驾驶吉普车滥杀无辜的事件，干掉那三个疯子囚犯后，拿到那把威力十足的M60机关枪，两枪即可干掉Carlito。而这把枪还可以拿在手上顺便做其他有BOSS战的支线任务。



Case 1-3 An Odd Old Man

干掉Carlito之后，老老实实跟着Brad走，他会照顾自己，用不着你分心，还是看好自己的小命吧。到达Entrance Plaza之后，会发生剧情，Brad试图和Barnaby博士说话，但是却没有成功说动让他离开这里。

Case 1-4 A Temporary Agreement

这个任务只需要你返回Security Room后即可完成，在回去的路上可以顺便做一些支线任务。

Case 2 9月20日 上午6点

Case 2-1 Image in the Monitor

这个任务只需要在20日上午6点回到Security Room即可，所以中间有充分的时间去完成一些支线任务。在预定时间完成这个任务之后，接下来的两个任务不仅时间紧张(要在上午11点前完成)，而且还要面对两次BOSS战。

Case 2-2 Rescue the Professor

在监视器中看见Carlito把Barnaby博士从他藏身的书店里拽出来，要营救Barnaby的话，就看你和Brad的了！

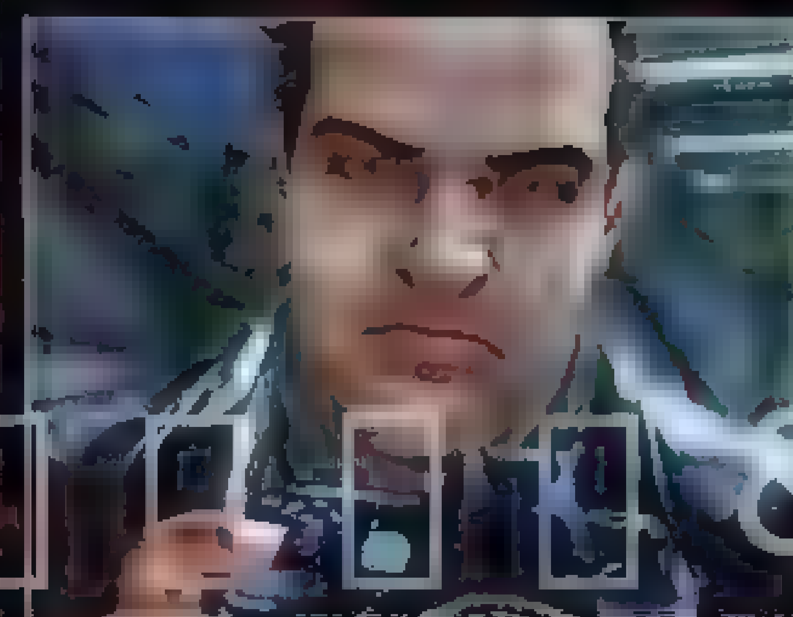
BOSS战 在这一战之前最好去Paradise Plaza二楼的Colombian Roastmasters餐厅去多拿一点橘子汁，然后顺便从阳台跳出去在雨篷上拿到一把东洋刀。因为这一战要准备近身肉搏！

来到Entrance Plaza之后直接奔二楼吧，注意靠近Carlito的过程中最好左躲右闪地走S型路线，不然你直愣愣冲上去纯粹找死。别担心他的近身攻击，你靠近他的时候他只会扭头就跑，追上去用东洋刀砍之！

而比较安全的办法是躲在柱子后面用手枪慢慢地消耗他的体力，当然这样耗费的时间会有些长，可能会影响到后面的任务，也有可能Brad被Carlito干掉而导致任务失败。

Case 2-3 Medicine Run

Brad受伤了，得在11点之前去North Plaza的Seon's Food & Stuff超市拿回一些药来。记得进入超市之前多储备一些武器特别是枪械，补给品倒不用太多，超市里还缺吃的不成？



BOSS战 Steven手中的武器主要是装备尖刀的手推车和手中的霰弹枪，虽然明显霰弹枪的威力更大，但是由于很少会拿出来，相比而言手推车所造成的伤害更大一些。对付Steven有个比较好的办法就是跳到那些食品柜顶上去，站在高处用枪械射击。Steven很容易被柜台卡住，如果不小心被他用霰弹枪打下来，那么再爬上去就是了。

Steven倒下以后，赶快用药房的钥匙打开门，取得急救包。不要迟疑，立即抓紧时间回到Security Room！这次还是允许你稍微晚一点才到，不过，如果你提前到达的话，就可以在Case [illegible]开始之前完成一些分支任务。

PP值篇 《Horror Novel》(共有1、2两本)的效果是每杀死50个丧尸可使当前PP值获得量提高25%；《World News》可使与幸存者相关的PP值获得量提高25%(例如救出、回到安全地方等)

Case 3 9月20日 上午11点

只要你看完一段动画后就完成Case，那么在下午3点之前，你有足够的时间去完成一些支线任务，赶紧翻到后面去看看相关"支线任务"的介绍吧。

Case 4 9月20日 下午3点

Case 4-1 Another Source

这个Case也很简单，你在下午3点准时到达Security Room后，会发现你之前从Steven手中救出的Isabela开着摩托车在Seon's Food & Stuff超市附近乱转。

Case 4-2 Girl Hunting

在完成这个任务之前依然有足够的时间去完成更多的支线任务，你只需要在晚上11点之前去Seon's Food & Stuff超市触发剧情即可。

BOSS战

Isabela的摩托技术虽然不怎么样，但是撞你一下也够你受的。这里要注意的是，千万不要指望进入超市拿补给品，一旦你这样做了，那么就准备重新读档吧。所以之前还是去多准备一些橘子汁带在身上以防万一。

战斗的方法有两种，一种是站在高处用手枪射击，特别是North Plaza入口那个还在修缮的水池，爬上去之后Isabela就拿你没什么办法，不过她有可能调头跑掉，这时就跳下来吸引她再次过来即可。另外一种比较冒险，站在某个角落吸引Isabela过来撞你，如果你能灵活地躲开之后，她有很大概率会被卡在墙角(因为摩托车转弯不方便)，冲上去用刀砍吧，这种方法属于"杀敌一千自损八百"，所以要提前准备好大量的补给品。

Case 5 9月21日 凌晨3点

Case 5-1 A Promise To Isabela

根据与Isabela之前的协定，你来到这个指定的地点(由于North Plaza里面的商铺大多都在装修，没有明显的标记，所以你打开地图看到有问号的地点即可)。触发剧情后要在Isabela被丧尸咬死之前救出她，瞄准这个倒霉鬼的脑袋射击吧。

Case 5-2 Transporting Isabela

Isabela受伤了，不过这次不需要你再去找药了，背起Isabela赶快回到Security Room吧。路上你会遇到拿着霰弹枪的Kindell，与他谈话让他加入吧，他能给你帮上大忙。(这一路让我想起了猪八戒背媳妇……)



Case 6 9月21日 凌晨3点

Case 6-1 Santa Cabeza

抓紧时间把Isabela送回Security Room，剧情之后一切真相大白，Brad的伤也好了，而接下来你足足有八个小时的时间可以去做任何你想做的分支任务。

Case 7 9月21日 上午11点

Case 7-1 The Last Resort

上午11点的时候回到Security Room，剧情告诉我们，Carlito准备炸掉商场，四处都是僵尸！



Case 7-2 Bomb Collector

这个任务是要到Maintenance Tunnel(地图上停车场的位置)去拆掉5个Carlito安装的炸弹，难点在于通道内丧尸的数量是户外的好几倍，由于画面中有箭头指示的方向，按照游戏给出的顺序依次拆掉炸弹即可。

拆弹的途中Carlito会开着货车来阻止你，与其和他玩飙车游戏，不如先一心一意把这个捣乱鬼给干掉再说。先期准备好大刀和橘子汁，他的攻击方式主要是扔炸弹，引诱他去撞墙，如果被卡住他就会开始扔炸弹，可以先站到远一点的地方，引他扔一颗，然后跑到他身边去砍，如果发现他往脚下扔炸赶紧跑开，等他再扔的时候又冲过去砍，反复多次即可。每次砍掉他三分之一的体力之后他会逃跑，你也不用去追他，继续拆你的炸弹，不一会儿他又会回来，这么来来回回三次之后他就不再来烦你了，抓紧时间拆掉所有的炸弹吧。

(注：如果这个任务失败，会导致游戏结束，并迎来游戏的结局之一。)

Case 8 9月21日 下午5点

Case 8-1 The Jamming Device

回到Security Room去触发剧情吧，放下手柄轻松一下，看看过场动画即可完成这个Case。

Case 8-2 Hideout

Carlito在北广场有一个密室，Isabela会把你带到那里，她自己有一把手枪独立前往，你跟着就行了。这次你无法给她枪支也不能为她加血，只能尽量帮助她清除身边的丧尸，注意不要误伤了她。终于，你抵达了North Plaza。

到达North Plaza以后，上去和Isabela说话，接着到达下一个指定地点。接下来你接到了Jessie的电话，你需要在9点之前回到Security Room，虽然看起来时间还很充裕，但是你最好还是直接回去，因为这会影响到下一个任务能否按时完成。

Case 8-3 Jessie's Discovery

Jessie从监视器上看到了Carlito将一个大胖子推入了Maintenance Tunnel的一个房间里，为了解一切的真相，你不得不再次回到充斥的通道里，这次在你通往隧道的路上不会再有什么东西阻挡你了，上停车场的轿车吧，时间不多，抓紧！

Case 8-4 The Butcher

进入通道后向左拐两次，你会到达肉制品处理区，Carlito这家伙现在居然被屠夫Larry Chiang扣为人质，你现在要把Larry Chiang搞定，问Carlito一些问题。

BOSS战

如果你已经做好了准备(霰弹枪、大刀、橘子汁、多多益善)，这里并不是很难。Larry会扔飞刀，会近距离的砍刺，还会拿起肉块向你扔过来，不过你只要躲在"肉林"中，他的大部分攻击都会被轻松化解。在"肉林"中跑来跑去会减缓他的速度，当他停下来喘气的时候就不要留情了吧。虽然近距离的刀砍是不错的主意，但是千万别太贪心，看到他有什么动作就赶紧跑开，不然被他抓住挂在钩子上切肉可不是闹着玩的。

终于干掉了Larry Chiang，可是Carlito也奄奄一息，交给你一个挂链之后就见上帝去了。接下来一定要在晚上11点之前回到Carlito的密室里才能发现真相，最后的结局就此开始。

烹饪篇 《Cooking》一书可使混合出的果汁和烹饪之后的身体效果提高两倍，所以找到生肉和果汁还有水果蔬菜等不要直接食用，混合后不但效果增强，还可以节约很多道具栏。

Facts 9月21日 晚上10点



在规定时间返回密室，触发剧情，你所要做的只是欣赏剧情而已。到了午夜12点的时候，新的剧情出现，特种部队从天而降，开始清理商场里的丧尸。从现在开始，你的敌人除了丧尸之外，还有更加致命的特种兵，他们不但有强大的火力，还有比丧尸更旺盛的生命力，不过干掉一个特种兵有5000PP值。

如果你不幸被他们抓住……现在你的任务是不断摇摆左摇杆，这样屏幕下方的横条就会慢慢加满，如果你停止了摇动，横条又会缩回去。记住，一定要趁两个士兵背对着你的时候才能去摇，否则他们发现你试图逃脱的时候就会把你一顿狠揍，你晕过去，几个小时就又没有了。

想办法回到Security Room，去见见可怜的Jessie吧，记得给她多拍两张照片。大约到22日早上10点左右的时候，剧情发生，之后整个商场成了一座空城，所有的丧尸都被干掉了，特种部队也撤退了，这里只剩下你一个人。四处转转，搜集一些武器、补给品和书本，为Overtime Mode做准备吧！记得中午12点以前回到直升机平台去。



加时模式 OVERTIME MODE

顺利地完成了"72小时模式"，游戏在剧情和STAFF画面之后就直接进入"加时模式"，你可以把它视为游戏真正的结局部分。

Isabela最终把你救了出来，不幸的是——你现在已经僵尸化了。你现在有24个小时来收集齐道具并完成她交给你的其他任务，Isabela才可以用这些东西救你。记住，这24小时之内的任何时候你都可能被特种部队抓住，而且会丢掉全部道具(包括Isabela用来救你的那些)，而且还会损失一定的时间，所以最好不要被抓住。你的时间应该是够的，其实正常的话游戏时间的12个小时就能完成，剩下的时间你可以用来做其他的任务。

物品	获取地点
Cold Spray	Paradise Plaza的SporTrance商店
First Aid Kit	North Plaza的Seon超市
Blender	好多餐馆内都有，例如Food Court，还有Paradise Plaza的Colombian Roastmasters商店
Coffee Filters	Security Room
Magnifying Glass	Wonderland Plaza的Wonder Jewels商店
Camp Stove	Entrance Plaza的Sports High商店
Developing Solution	Paradise Plaza的Cam's Camera商店
Perfume Bottle	Entrance Plaza的Estelle's Fine-Lady Cosmetics商店

首先，你的任务是在游戏时间的4小时内搞定以下全部的物品回来交给Isabela。一离开密室会碰上一个侦测器，它发现你之后会用自身装备的机枪向你开火，还会发出警报让更多的士兵也过来！发现以后要尽快击落，侦测器并不是很经打。

当然，按照顺序去搞定这些东西不是好主意，我们可以仔细安排一下路线，争取一个大圈下来就把所有的物品全部收集完成。如果有在"Out Of Control"任务中打开的从Wonderland到Paradise Plaza的秘道那就最理想了。

我们的任务首先从North Plaza开始，First Aid Kit就在你替Brad取药的那个位置上，接着奔向Wonderland Plaza的Wonder Jewels商店，取得Magnifying Glass，接下来，就要看你有没有打开那个秘道，以决定我们下一步的行动方向。如果秘道打开，那么直接赶到Wonderland的卫生间，然后去Paradise Plaza上二楼，在SporTrance找到Cold Spray，Blender在Colombian Roastmasters，然后下楼从Cam's Camera商店取得Developing Solution，然后回去Security Room去拿Coffee Filters，接着按照Paradise Plaza－Entrance Plaza－North Plaza的顺序，回去找Isabela完成任务。

接下来Isabela需要一个发电机。这个事情很好搞定，跑到Leisure Park，直奔广场中间的钟楼，看完剧情交代，从钟楼后部取得发电机，回来交给Isabela，注意头顶的直升机会攻击你。

最后Isabela还需要10只毒蜂来完成她的配方，如果你有足够的道具栏、足够的枪支弹药和补给品的话，一次抓满10只也是有可能的，不过我建议分两到三次抓比较有把握。只要看见那种站在那里好像在挠头的丧尸，干掉他们后会有毒蜂跑出来，立刻抓住即可。10只抓满以后她会给Frank注射药水，能够暂时缓解Frank的丧尸化。



剧情过后，最终的路程开始了！(注意进入隧道之后就不能再回到商场了，所以请提前拿取武器和补给品)不过，隧道里全是丧尸……好在天无绝人之路，Isabela的药水对丧尸有奇效，他们一旦靠近Isabela，就立刻完蛋。你可以拉着她的手，在药水的保护下轻松到达隧道的出口……当然，事情永远不会那么简单，隧道中有一些铁门需要Isabela爬过地道为你开门，这时候你需要在这之间的15秒左右的时间里单独对付丧尸！

到最后一个斜坡那里，又会发生剧情，这时候药水只够保护一个人的范围……好了，知道怎么做么？背起Isabela，走下斜坡向左走，上楼扳动开关，会打开通往吉普车的门。躲开守卫的火力，跳进吉普车，准备迎接游戏最后的两次BOSS战。

BOSS战 XM3原型坦克

要你用吉普车去面对XM3原型坦克似乎是不可能的事情，但实际上这辆坦克远比你想得要笨，由于吉普车并不需要你控制，你只要专心于攻击坦克就可以了。

首先攻击坦克前部的小绿灯，击中目标可以减缓坦克的节奏。如果炮塔上的探测器伸出小脑袋，那么它就立刻成为首要攻击目标，否则你就得挨上一炮！后期坦克会释放出带轻机枪的侦测器以及跟踪火箭弹，在它们靠近之前消灭之。

BOSS战 Brock

他是游戏中最难对付的BOSS，当然也就是最终BOSS。这里的难点在于你没有任何武器或者补给品，并且一旦失败你就得从打坦克之前重新开始游戏。

Brock是个格斗高手，如果之前你没有好好练习拳脚功夫，这里就要吃亏了。一般的拳脚攻击他会防御，就算是一些高级技巧也不见得能够奏效，而一旦被他打下坦克你又得面对大量的丧尸，万一不小心被他勒颈，如果不能及时摆脱那么你就一命呜呼了。

比较讨巧的办法是，不要和他站在一个平面上，炮塔和车身有个落差，利用这一点，他上去你下来，他下来你上去，而他更多的时候一般都是站在炮塔上，这样的落差对你形成的优势就是他的拳头可能打不中你，而你可以放心地攻击他的下盘。说实话这一战没什么捷径可走，慢慢地耗吧，希望你有足够的耐心等来最终的结局。

故事总会有结局

游戏一共有6种结局，在达成结局A之后会追加"Overtime Mode"，这时游戏会继续"Overtime Mode"，通关后达成"真结局(True Ending)"并追加"Infinity Mode"，各结局达成条件如下：



结局	达成条件
结局A	完成所有事件并在22日上午10点与Isabella对话，然后在中午12点前回到平台
结局B	没有完成所有事件，但22日中午12点前回到平台
结局C	完成所有事件，但在22日上午10点与Isabella对话
结局D	在22日中午12点左右被特种部队抓去并且没有逃出
结局E	没有完成所有事件也没有按时回到平台
结局F	在事件7-2中没有完成拆除炸弹的任务



武器篇 《Sports》《Hobby》《Entertainment》《Engineering》《Interior Design》《Travel》《Criminal Biography》可使运动器械(例如棒球棍)、工具(例如飞毛腿)、乐器(例如吉他)、工业工具(例如电锯)、家具电器(例如板凳)、商业工具(例如推车)、锋利武器(例如小刀)的使用耐久度提高两到三倍

新的圣战，又开始了！



圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇 Atari FTG
PS2 Saint Seiya The Hades 2006年8月

对很多人来说，《圣斗士星矢》是一个时代的象征，一个无法复制的童年时代。在距离前作一年半之后，我们又迎来来了《冥王篇》的故事。虽然本作距离动画版播出也只不过不到四年时间，但重温过后一样有相同的感动。当听到稀先生喊出那熟悉的"星光灭绝"，将迪斯马斯克和阿布罗迪两个伪圣斗士送回老家的时候，那种怀念的感觉确实是无法复制的。不要管游戏制作是否精良，不要管游戏平衡性是否经得起推敲，只要你喜欢圣斗士，就一定能从中找到乐趣。

文 小白龙

基础篇

本作的故事与TV版同步，一直叙述到《冥王篇 前章》。既然到了冥界，那么延续十二宫的打法显然是不行的，下面就来看看什么是冥界的打法，如何才能粉碎哈迪斯的野心。

基础键位表

键位	简称	作用
□	L	弱攻击(可连击)
×	M	中攻击
○	H	重攻击(可破防)
△	S	特殊攻击(需蓄满一条小宇宙槽)
R1	G	防御
L1	C	小宇宙(蓄力)

组合键位表

键位	名称	说明
L1+□/×/○	小宇宙爆发	超必杀
R1+□/×/○	投技	有特写镜头
按任意方向键两次	冲刺	向相应方向滑动一次
L1+任意方向键	滑动	向相应方向连续滑动，躲避攻击
□/×/○	受身	倒地的瞬间按下，人物马上后空翻站立
△+○	第七感	需将小宇宙蓄到Max(最大值)
□+×	连技	用□和×的动作连续攻击
L1+△	浮空追打	需蓄满一条小宇宙(后有详述)

操作说明

- 受到攻击和攻击到对方都可增长小宇宙槽。
- 方向键和摇杆控制移动方向。
- 所有涉及△键的操作均需蓄满至少一条小宇宙。
- 攻击时配合方向键有不同的效果。

进阶操作

每名角色都有丰富的必杀技和各种特殊攻击，通过三角键结合方向键来实现。当然小宇宙槽也必须足够用。通过按"start"看人物的出招表可以了解。后文有人物的必杀技列表。





圣斗士们都拥有自己的必杀技，一个典型的必杀技简直就是他们各自的代名词。而超必杀是指发动成功后进入超杀动画的必杀技，威力更大。(后有详述)

当屏幕下方的小宇宙槽蓄到MAX时，同时按下△和○，小宇宙槽将变成时间槽，在时间耗完前人物的能力上升，可不受小宇宙槽的控制无限使用各种技能，包括各种必杀技、超必杀等。在时间耗完后的一段时间内小宇宙槽将会消失。



人物被打倒后(超必杀除外)可以通过快速摇摇杆和按按键复活，回复1/3左右的体力。被打倒次数和复活难度是成正比的。(手柄杀手，一般可以复活两次，第二次建议你如果不是手柄多得可以随便扔就放弃吧。)



超必杀讲解

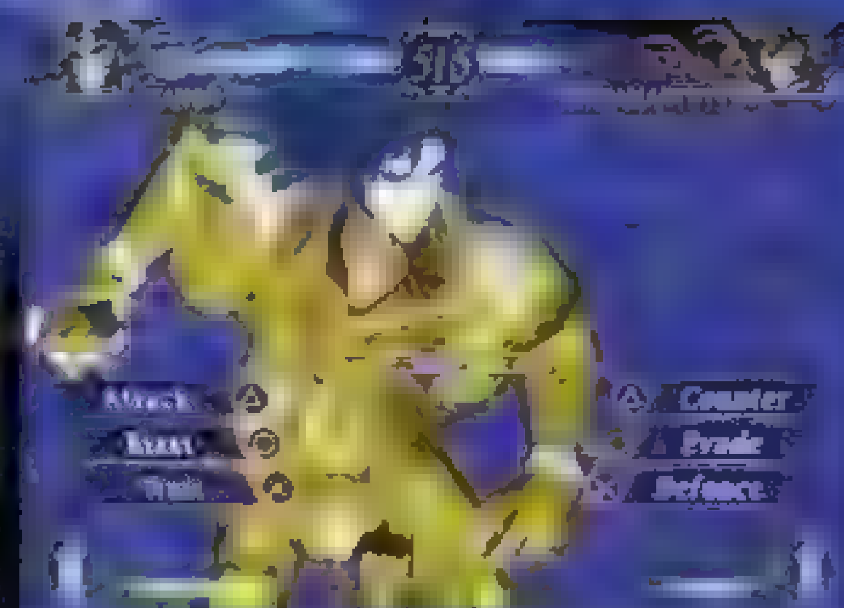
超必杀分三级，要分别消耗[illegible]条小宇宙，所以小宇宙不满[illegible]条无法放超必杀，分别对应[illegible]和[illegible]键，威力依次由低到高。有的角色的超必杀技不足三个，如一辉，所以三级中招式会有重复，但威力不重复。进入动画后，在一定时间会随机出现△、□、×和○四个按键之一，[illegible]





浮空追打讲解

“浮空追打”为近身后以一记勾拳将对手打至浮空，然后进入动画。在对手被一脚踢飞之后，将出现6个指令，攻守双方各三个。攻方为ATTACK(攻击)、BLAST(气流)、WAIT(等待)，分别对应△、○、×，守方则是COUNTER(反击)、EVADE(躲避)、DEFENCE(防守)。在时间槽减完前必须进行选择，没有选择的话为随机。追打成功对方即损失体力，若被守方反击成功攻方也将损失体力。守方若选择防守，即使被追打，损失体力也较少。根据选择不同，有些情况可连续追打，最多三次。如果攻方三次追打都成功的话，对方损失的体力相当可观。



下面对各个情况的分析：

攻方	守方	效果
第一次追打		
攻击	反击	攻方上前追打，被守方一拳击回，追打结束。
攻击	躲避	守方向旁躲避，攻方追上以重拳击腹部后，将其震飞，进入第二次追打。
攻击	防守	守方严阵以待，攻方击破其防守，再以一拳将其打飞，进入第二次追打。
气流	反击	守方准备进行反击，攻方出气流将其击落，追打结束。
气流	躲避	攻方出气流攻击，被守方躲避，追打结束。
气流	防守	攻方出气流攻击，守方硬接，追打结束。
等待	反击	守方俯身反击，攻方绕到其身后将其踢落，追打结束。
等待	躲避	双方一上一下对视后，追打结束。
等待	防守	双方一上一下对视后，追打结束。
第二次追打(其余情况同第一次追打)		
攻击	反击	攻方上前追打，被守方出气流击落，追打结束。
攻击	躲避	守方向上移动躲避，被攻方追上两记重拳打飞，进入第三次追击。
攻击	防守	攻方绕到守方身后将其打落，进入第三次追击。
第三次追打(其余情况同第一次追打)		
攻击	反击	攻方上前一拳，被守方绕到身后一脚踢落，追打结束。
攻击	躲避/防守	守方硬防，被攻方一拳击飞，连撞倒两根柱子后追打结束。

模式篇

The Hades 哈迪斯篇(故事模式)

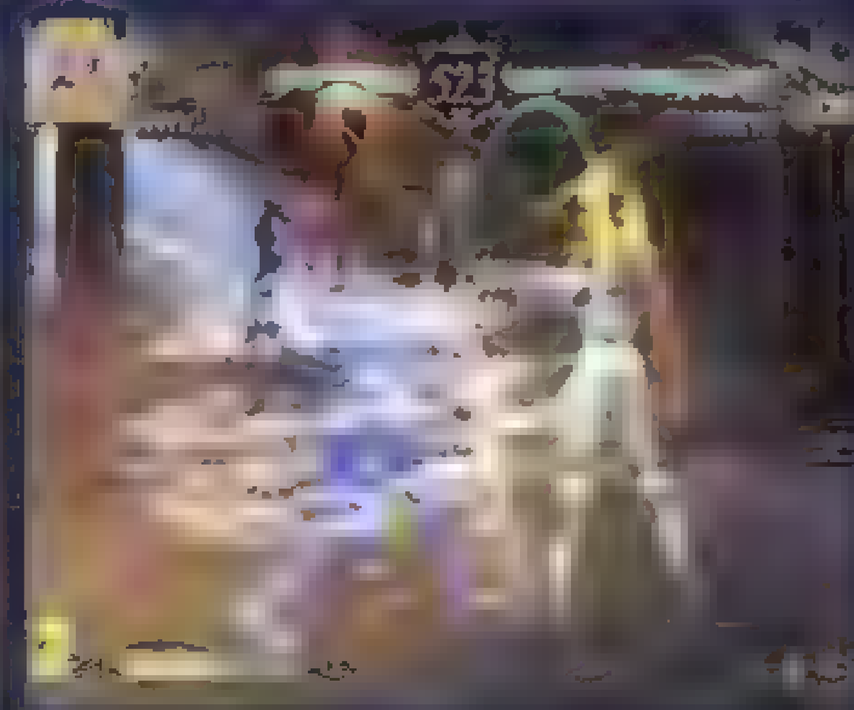


被封印了243年的冥王哈迪斯邪恶的野心再度苏醒，居然收买了已经死去的黄金圣斗士来取女神雅典娜的性命。但是我们的黄金圣斗士是没那么容易被收买的，他们怀着另一项使命忍辱负重回到圣域。当然，其余的圣斗士是不知道内情的，他们与这股“邪恶”的敌人展开了殊死的搏斗。

玩家在此模式中将按照剧情依次重温原作中的经典战斗，直至冥界中一辉与阿亚哥斯的战斗前。游戏中有一些重要场面是用3D建模重新制作的，虽然规模与前作比缩水不少，但依旧能够找回昔日的感动，就象与一位老朋友见面一样。其余场面为对话形式，玩家甚至有时可以自己选择对话，但一周目时只能选择四句中的一句（其实是没的选择），带有“？？？？”的需要二、三周目时才能开启。通关后再次进入游戏，选择第二个分支用加隆打拉达曼迪斯，打赢后再进入游戏，如此反复，依次会出现一辉对阿亚哥斯、冰河对米诺斯的战斗，胜利后一周目结束，出现隐藏的Saint Leagend模式。

1000 Days War 千日战争(对战模式)

与他人或电脑对战。与前作相比虽没什么进步，但爽快感依旧。一系列连续技之后把对手KO掉，依然相当有成就感。初期只能使用五小强，其余人物都为问号，将故事模式通关后，会出现除穿人马圣衣的星矢外的所有人物。其中包括穿坏圣衣和修补过的圣衣的两套五小强。将挑战模式通关出现人马版星矢。



Saint Leagend 圣斗士幻想(挑战模式)

任选一名人物依次对战电脑随机挑选的11名角色，最后对战人马版星矢。通关后出现Eternal Battle模式和Lightning Battle模式。本模式毫无特色可言，完全是为打出另外两个模式设计。

Eternal Battle 永恒的战斗(生存模式)



以一条血槽接受电脑的轮番挑战，更令人发指的是打赢一场之后完全没有补血的设定，真正的圣斗士精神。打这个模式注意一定不要被电脑的超杀直接KO掉，那样的话损失可是相当大，一次复活回复的HP在本模式中十分重要。

Lightning Battle 瞬间的战斗(时间模式)

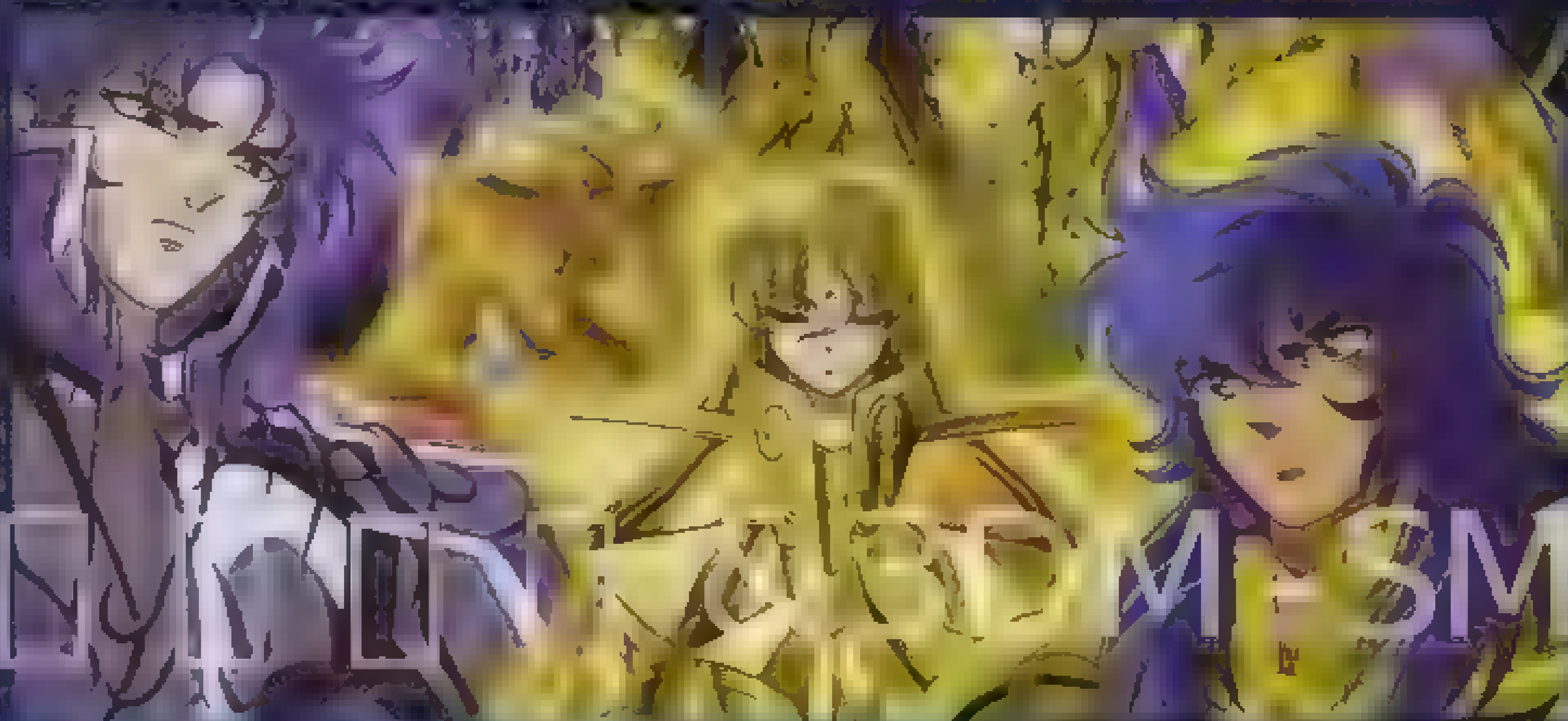
用最短的时间连续打倒12个对手，每次都是满血状态，而且对手也不会复活，所以推荐使用攻击力强的角色。（如撒加）

Zodiac Holiday 黄道假日(收集模式)

这次的收集要素项目与前作基本相同，只是多了五张壁纸(Title)，却少了卡片图鉴和配音欣赏，其余的玩具手办图鉴(Saint Cloth Myth)、角色图鉴(Character)、动画欣赏(Story)和背景音乐(BGM)仍在。但感觉还是有些缩水，希望日版能有所改进。至于怎样获得这些隐藏要素嘛，除了在各个模式中大量堆积游戏时间外要尽量获得高评价。

Option 设置选项

在这里可以读取和储存游戏进度，设定战斗的难度和时间等。建议在第三项的手柄设置中把R2和L2分别设成H+S和L+M。最后一项可以随自己喜好设置音乐。



"奥义"篇

想必大家在看动画片或漫画时恐怕都会对各个圣斗士那充满个性的必杀技念念不忘，笔者就是其中之一，痴迷于各种"奥义"的研究。下面为大家列出了对战模式中出现的五小强和问号中所有角色的必杀技和超必杀的名称及操作方法。其实在其他模式中满足一定条件还有艾欧罗斯(Aiolos)、魔铃(Marin)、莎尔拉(Shaina)等人出现，但还有待确认。方向以角色在屏幕左侧为准，在右侧反之。



人物	名称	操作
星矢 Seiya	天马流星拳 Pegasus Meteor Fist	←↙↓↘→+△ 一级超必杀
	天马回旋碎击拳Pegasus Rolling Crush	二级超必杀
	天马彗星拳 Pegasus Comet Fist	三级超必杀
紫龙 Shiryu	庐山升龙霸 Lushan Rising Dragon	→↘↓↙←+△ 一级超必杀
	庐山龙飞翔 Lushan Dragon Flight	→→+△ 二级超必杀
	庐山亢龙霸 Ascending Dragon	三级超必杀
	圣剑 Excalibur	←↙↓↘→+△
冰河 Hyoga	冰之环 Koliso	△
	冰之柱 Freezing Pillar	↓↙←+△
	钻石星尘拳 Diamond Dust	←↙↓↘→+△
	金刚火炎旋风拳 Aurora Thunder Attack	二级超必杀
	曙光女神之宽恕 Aurora Execution	三级超必杀
瞬 Shun	星云锁链 Nebula Chain	△ 一级超必杀
	雷电波浪 Thunder Wave	→→+△ 二级超必杀
	Ground Chain	↓↙←+△
	回旋防御 Rolling Defense	→↘↓↙←+△
	星云气流 Nebula Stream+星云暴风Nebula Storm	三级超必杀
一辉 Ikki	凤凰幻魔拳 Phoenix Phantom Fist	一、二级超必杀
	凤翼天翔 Phoenix Flaming Wings	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
奥路菲 Orpheus	弦乐夜曲 Stringer Nocturn	△ 二级超必杀
	死亡神游小夜曲 Death Trip Serenade	↓↙←+△ 一级超必杀
	弦乐终止 Stringer Fine	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
穆 Mu	水晶墙 Crystal Wall	↓↙←+△ 一级超必杀
	星光灭绝 Starlight Extinction	二级超必杀
	星屑旋转功 Stardust Revolution	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
亚尔迪 Aldebaran	巨型号角 Great Horn	→↘↓↙←+△ 一、二、三级超必杀
史昂 Sion	水晶墙 Crystal Wall	↓↙←+△ 一级超必杀
	星光灭绝 Starlight Extinction	二级超必杀
	星屑旋转功 Stardust Revolution	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
撒加 Saga	异次元空间 Another Dimension	一、二级超必杀
	银河星爆 Galaxian Explosion	←↙↓↘→+△ 三级超必杀

人物	名称	操作
迪斯马斯克 Death Mask	积尸气冥界波 Dark World Waves	←↙↓↘→+△ 一、二、三级超必杀
艾欧里亚 Aiolia	闪电光速拳 Lightning Bolt	△ 一、二级超必杀
	等离子光速拳 Lightning Plasma	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
沙加 Shaka	天空霸邪魑魅魍魉 Celestial Punishment	←↙↓↘→+△
	天魔降伏 Demon Hunter	一级超必杀
	六道轮回 Transmigration	二级超必杀
	天舞宝轮 Heaven-Dancing Ring	三级超必杀
童虎 Dohko	庐山龙飞翔 Lushan Dragon Flight	→→+△ 二级超必杀
	庐山升龙霸 Lushan Rising Dragon	一级超必杀
	庐山百龙霸 Lushan Hundred Dragons	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
米罗 Milo	钳制波 Restriction	↓↙←+△ 一级超必杀
	深红毒针 Scarlet Needle	←↙↓↘→+△ 二级超必杀
	安达列斯 Antares	三级超必杀
修罗 Shura	飞跃之石 Jumping Stone	一级超必杀
	圣剑 Excalibur	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
卡妙 Camus	冰之环 Koliso	△
	钻石星尘拳 Diamond Dust	一级超必杀
	冰之柩 Freezing Coffin	↓↙←+△ 二级超必杀
	曙光女神之宽恕 Aurora Execution	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
阿布罗迪 Aphrodite	红玫瑰 Royal Demon Rose	↓↙→+△ 一级超必杀
	黑玫瑰 Piranhan Rose	△ 二级超必杀
	白玫瑰 Bloody Rose	→↘↓↙←+△ 三级超必杀
加隆 Kanon	黄金三角异次元 Golden Triangle	←↙↓↘→+△ 一级超必杀
	异次元空间 Another Dimension	二级超必杀
	银河星爆 Galaxian Explosion	三级超必杀
双子座 Gemini	异次元空间 Another Dimension	←↙↓↘→+△ 一、二、三级超必杀
拉达曼迪斯 Rhadamanthys	灰暗警告冲击波 Greatest Caution	←↙↓↘→+△ 一、二、三级超必杀
阿亚哥斯 Aiakos	金鹰展翅 Garuda Flap	↓↙←+△ 一、二级超必杀
	银河幻觉 Galactic Illusion	←↙↓↘→+△ 三级超必杀
米诺斯 Minos	宇宙提线木偶 Cosmic Marionettion	←↙↓↘→+△ 一、二、三级超必杀

关于场地

游戏中一共有10个场地在对战模式中可供选择，包括了原作中发生重要情节的各个场景。但初期只能选择白羊宫前(Before Aries Palace)、白羊宫(Aries Palace)、双子宫(Gemini Palace)等三个，其余七个将在故事模式通关后出现，包括处女宫(Virgo Palace)、沙罗双树园(Twin Sala's Garden)、雅典娜神殿(Palace of Athena)、哈迪斯城堡(Hades Castle)、冥界(Hades World)、哈迪斯宫殿(Judecca)、叹息之墙(Weeping)。

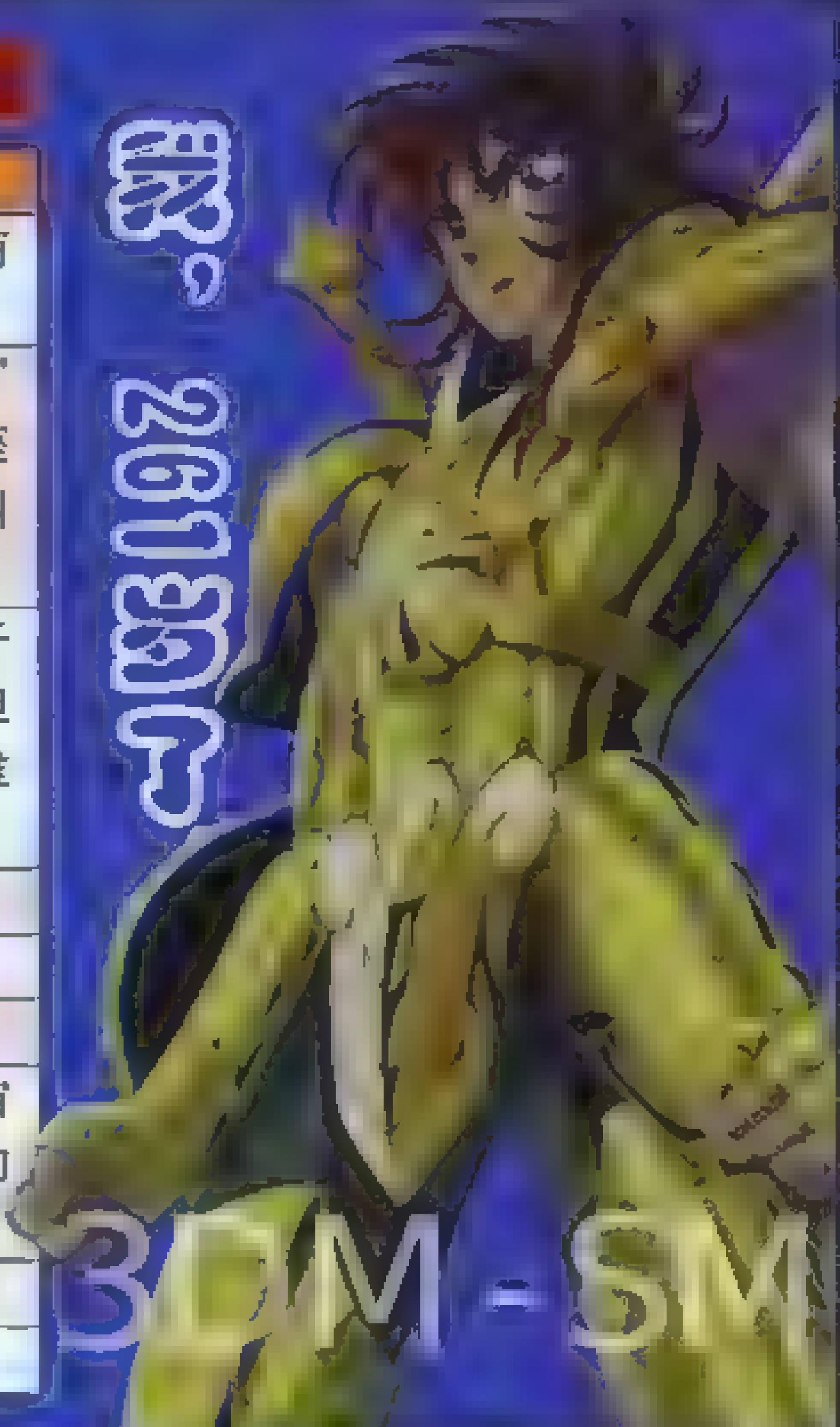
杂记

近日冥王星被开除出太阳系九大行星，降为次一级的"矮行星"，此举在天文学上的意义自不敢妄言，但这一情况若反映在游戏或者漫画中，就很有意思了。

众所周知，太阳系中的所有大行星(地球除外)的名字大部分是以罗马神话中的各个神来命名的，而罗马神话起源于希腊神话，每个神在希腊神话中都能找到原型，而冥王星的冥王哈迪斯是希腊神话中一等的神，如果冥王星被"降级"的事情早发生20年，恐怕我们的车田正美老师也不会创作出这一令人着迷的"冥王篇"故事了，因为在"圣迷"眼中被降为二等的神是没有资格同伟大女神雅典娜较量的(笑)。

附九大行星名字出处

名称	罗马神话	希腊神话	说明
水星	Mercury	Hermes	为众神传信并掌管商业、科学等的神。
金星	Venus	Aphrodite	爱与美的女神，"美"得令人发抖的双鱼座圣斗士阿布罗迪就叫这个名字。
地球	—	—	地球的名称不来源于罗马或希腊神话，但谁都知道大地是归雅典娜(Athena)支配的。
火星	Mars	Ares	战神
木星	Jupiter	Zeus	众神之王
土星	Saturn	Cronus	农神
天王星	—	Uranus	古希腊神话中的宇宙之神，是至高无上的神。
海王星	Neptune	Poseidon	海神
冥王星	Pluto	Hades	冥界之神



Rune Factory

ルーンファクトリー

牧場物語 10th

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 JXX 编 晴天

NDS	新牧场物语 魔法工厂	MMV	RPG

作为"《牧场物语》系列"10周年的纪念作品，除了系列经典的务农生活外，全新的战斗系统和操作方式都为本作注入了新鲜的元素和独特的玩法。游戏中玩家不但要培养各种拥有特殊技能的怪物帮助自己的牧场发展壮大，在探索迷宫的过程也可以和他们并肩作战。这次玩家可以追求的女性角色也增加到了9名之多，不同的伴侣，一样的幸福，这也许就是真正的"牧场人生"吧。

基本操作	
十字键	移动
A键	拿（扔）物品／下马
B键	使用装备／吃手中的食物
X键	使用魔法／将手中的物品放入背包中
Y键	将手中的物品放入背包中
START键	打开菜单
SELECT键	开启／关闭人物前方的光标
R键	跑步
L+A	更换手中的物品
L+B	更换装备
L+X	更换魔法
L+SELECT	拍照

注 在触摸屏上点击田地中的物体可以自动放进背包中。

游戏中的时间规律

一年分为春、夏、秋、冬四个季节。每个季节有5个星期，每个星期有6天，共30天。每天有24个小时，一小时有50分钟，每10分钟对应真实时间10秒，但是在建筑物中时间是不会流逝的。

通常每天主人公都是6点起床，而睡觉时间则没有硬性规定。如果午夜零点后还没有睡觉的话，第二天就会睡上一整天，且第二天会10点起床，起床后处于感冒状态；如果直到第二天早晨6点还没睡觉的话，会强制睡到第二天早上10点，而且不回复HP以及恢复少量RP，起床后处于感冒状态。如果主人公因为体力透支倒下后会被送到医院，苏醒时已经是第二天10点。

节日与探险大会

本作中的节日并不多，而且节日的参与性比起以往系列前几作逊色不少。节日分为两种：一种是全部村民都会参加的活动性节日，如牛奶大会、料理大会等；另一种是只有少数人参与的有特殊意义的节日，比如春的感恩节。

活动性节日当天除了エド提供诊察服务外(还是免费的)，其他村民都会放下手头的工作参加节日，如果节日中有比赛的话，与站在广场最上方的主办方对话或将参加比赛的物品给主办方就可以参加比赛。特殊意义的节日会发生事件，除此之外与平日没什么不同。

节日当天与村长交谈后可参加"探险大会"，活动内容为前往カーマイト洞穴寻找"サンセットロード"。找到后拿给村长，根据用时的多少来计算成绩。サンセットロード位于カーマイト洞穴地下二层的蚂蚁召唤机右边，利用瞬移魔法，路上来回一次无须50分钟。最高奖励可以在100000G、1000木材和一个空瓶中任选一个，建议选择1000木材或一个空瓶。

街道设施介绍

锻冶屋

[illegible]以提高农具等级。

营业时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售低级武器、盾牌

カミュス的牧场

营业时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售饲料和牛奶

酒场

营业时间	AM12:00~PM11:00
休息日	月曜日
主要业务	出售一些料理用的基本材料

图书馆

开放时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售锻造、装饰、调和的配方和魔法书（书架最后一排）

杂货屋

营业时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售春、夏、秋三季的种子和低级饰品

海洋家

营业时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售冰激凌和一些海产品

温泉

营业时间	PM3:00~PM11:00
主要业务	支付10G后可回复HP和RP，每天只能使用一次

医院

诊察时间	AM9:00~PM6:00（平日） AM9:00~AM12:00（祝日）
主要业务	出售药材及合成低级药瓶

イヴァン

营业时间	AM9:00~PM9:00
休息日	除祝日外的所有日子
主要业务	第一周出售冰箱和厨房 第二周出售各类加工机 第三周出售橱柜和桌子 第四周出售各种料理工具 第五周出售大床

ソイマンズ的牧场

营业时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	出售饲料、鸡蛋和一些时令水果

村长的家

访问时间	AM9:00~PM6:00
休息日	祝日
主要业务	提供通行证

友好度与爱情值

部分女孩结婚条件	
ロゼッタ	与其交谈时有一定几率问到关于ホワイトストーン的事情，随后来到トロス洞穴积雪处调查后发现ホワイトストーン，交给她后可以求婚
ラピス	在クレメンス洞穴救出セシリア（赛西利亚）后，非工作时间来到赛西利亚的房间和他交谈后得到ラピスラズリ，交给她后可以求婚。
シャロン	将ギガント山的龙打败后获得グリモア，拿到锻冶屋去打造后获得グリモアの装剑，交给シャロン后可以求婚。
ミスト	将牧场中的田地全部开垦后交谈出现求婚选项，通关后求婚可顺利结婚。
タバサ	驯服50只怪物后，祝日在遗迹外与她对话，爱情度10的时候タバサ会主动求婚。
トルテ	送L型牛奶就可以求婚。

除了行商人イヴァン，主人公和村中的所有人都可以增加友好度。增加友好度最有效的方式有三种：送对方喜欢的东西；节日当天打招呼；参加节日的比赛并获得胜利。当主人公与村民的友好度较高时，可以在非工作时间随意进入村民的家或商店。

只有与可以结婚的女孩子之间才存在爱情值。增加爱情值最直接的方法是送对方喜欢的东西，例如送给シャロン水之结晶或火之结晶可以快速提高爱情值。除了送东西外，做女孩子希望你做的事情也可以提升爱情值。

提高爱情值自然是为了结婚，而结婚的前提条件除了必须达到最高10点爱情值以外，还需要对女孩使用特定的道具。这些道具通常会被女孩随意问起，拿到后交给女孩就会有较强烈的反应。另外，没有大床是不能结婚的。(—_—b)

本作中结婚无须等待一星期，求婚后立刻办喜事，所有的村民都会前来祝福。结婚以后可以选择妻子对丈夫的爱称，并永远住在主人公家中，每天都会为主人公做饭。

教会

开放时间	AM9:00~PM6:00

宿屋

营业时间	AM9:00~PM6:00

ビアンカ的家

访问时间	AM9:00~PM9:00



▲本作除了女主角以外，还存在其它位可以求婚的对象，如果要想讨好每个女孩，就要至少将游戏通关9次才行。

牧场的日常耕种



用锄开垦一块9×9的土地，然后站在中间使用种子，最后在所有种子上浇水，种植工作就完成了。然后只需要每天浇水，数日后植物就会发芽成长，最终结出果实。除冬季外每个季节都有独特的农作物，冬季不能种植任何农作物。每种作物都有生长周期，对于某些生长周期超过30天的作物就只能种在迷宫中了。

使用医院出售的容养剂可以提前一天收获农作物，而使用化肥则可以提高农作物的等级。使用方法是将农作物种下后将容养剂或化肥扔在种子上。将升级后的农作物制作成种子，再播种后可循环升级，最高为10级。当作物成熟之后，吸收某些作物上的RUNE可回复大量RP值，这是游戏中回复RUNE最有效的方法。

本作中作物出货收入完全比不上采矿，所以普通的农作物也只能仅仅用来提供RUNE以及料理的源材料，无须大量种植。



▲注意到图中的白色闪光点了吗？那就是大地的结晶 RUNE。

迷宫探险指南



本作中的迷宫不仅仅是以往作品中的矿洞这么简单，在这里除了可以找到矿石外，整个游戏的流程几乎都是通过挑战迷宫串联起来的。本作共有8个迷宫，每个迷宫需要得到村长的通行证才能进入，除了第一个迷宫外，只有打败前一个迷宫的BOSS才能够申请下一个迷宫的通行证。一般村长会要求玩家完成开垦的任务，但也有不需要通行证的迷宫。

迷宫内的季节气候是固定不变的，即使外面刮风下雨，也同样是晴天。许多生长周期特别长的作物(如生长周期120天的金刚花)，就必须种植在迷宫中才有可能成熟。

迷宫中有以下几点需要注意的地方：一、每个迷宫都会有一个以上阻拦前进的门，必须将所有召唤机破坏才会到达BOSS处，将BOSS击败后再次进入才可直接通过；二、通过粘稠状地面会中毒，尽可能不要踩到，可以使用中和剂中和；三、火焰可以用水壶浇灭。

角色能力解析

HP与RP

异常状态

人物技能

怪物系统解说

驯服怪物

怪物劳动

养育怪物

怪物战斗

全装备品取得条件

装备	入手条件	作用
锄	初期ミスト给予	开垦荒地
水壶	初期ミスト给予	浇水
钓鱼竿	海滩码头上的サラ给予	钓鱼
斧头	ビアンカ给予	伐木
镰刀	开垦50次后ロゼッタ给予	锄草
锤	カーマイト洞穴内开垦50次后オレ给予	采矿／破坏岩石／整理农田
手套	进入カーマイト洞穴后タバサ给予	驯服怪物
刷子	建造怪物小屋后フィル给予	给怪物刷毛
剪刀	建造怪物小屋后カミュ给予	取羊毛
收集篮	建造怪物小屋后ノイマン给予	取蛋和蜂蜜
挤奶器	建造怪物小屋后ジャコリヌス给予	挤奶
空瓶	ミスト家橱柜中／ジャコリヌス家地下室／探险节的奖品	装药
雷达	カーマイト洞穴内イヴァン给予	探测召唤机的数量

调查海洋的大贝壳进入通信界面，将自己的道具传送给他人，其等级就会加1，利用这个特性可轻松将1级物品变为100级，于是在游戏开始后第一天即拥有数百万的资产也并非难事。

流程攻略

游戏开始后，失去记忆的主人公因体力不支倒在了女主人公ミスト(米斯特)家门前，被米斯特救起后得到锄和水壶。询问了主人公情况后米斯特决定收留主人公，并将自己的牧场交由主人公来管理。正当米斯特带着主人公参观牧场时突然在田地中出现了怪物，拿起手中的锄头将怪物消灭，之后再与米斯特交谈会得到种子，我们的牧场生活也正式拉开了帷幕。

第二天9点过后来到村长的家，被告知进入山洞需要先考验主人公的能力，任务是开垦100块土地，完成后得到通行证。カーマイト洞穴位于米斯特家的东边，洞内气候属于春季。进洞后从米斯特处得到魔法，使用效果为回到迷宫的入口。洞中的怪物并不强，除了两处蜜蜂较难对付之外基本没有什么难度。其中人型类怪物都可以帮忙收获，蜜蜂可以提供蜂蜜，其余的怪物则没有驯服价值。来到洞内深处被一扇紧闭的门阻拦，必须将洞内所有召唤怪物的设备破坏后门才可以打开。在门前ザッハ(萨哈)会给主人公一个睡袋，作用是可以在山洞内度过一夜，不过不能完全回复HP和RP。进门后开始进行BOSS战。

Check

尽量不要走过粘稠状的地面，否则会中毒。

BOSS 牛怪

攻击方式主要为追逐攻击、撞击和地裂攻击。撞击和地裂攻击都有明显的准备时间，很容易躲开。而BOSS追逐攻击落空时进行反击会收到很好的攻击效果。

Check

游戏中所有的BOSS当HP降到1/4以下时就会狂暴化，此时其攻击速度和攻击强度都会大幅提高，建议至少留一瓶药来对付狂暴化的BOSS。

胜利后返回村长家报告并申请トロス洞穴的通行证，村长依然要求考验主人公的能力，任务是在第一个山洞中开垦50块土地，完成后得到通行证。トロス洞穴位于主人公家西面过桥后不远处，洞内气候属于秋季。洞内需要注意水精灵和火法师等远距离攻击的怪物，其中水精灵和火法师都可以帮忙浇水，羊可以提供羊毛，狼可以骑乘。洞穴共有两层，每一层都有一扇门，开启方法同样是破坏所有召唤机。来到最深处发生BOSS战。

Check

带着水精灵外出可以回复数次HP，一定要有效地利用。

BOSS 奇美拉

攻击方式主要为冲击、冰柱攻击和寒气攻击。由于冰柱攻击和寒气攻击的准备时间较长，此时是攻击BOSS的背后或侧面的最佳时机。当其冲击时尽量不要攻击，因为被反击的危险性较大。

胜利后返回村长家报告，此时村长会建议主人公可以到温泉或图书馆放松一下，来到图书馆，从ラッセル(拉赛尔)处得知セシリア(赛西莉亚)失去了行踪，于是两人立刻来到森林寻找。在森林中与拉赛尔对话后，随后返回村长家说明情况后得到クレメンス洞穴的通行证。クレメンス洞穴位于森林北方，是一个火山洞穴，洞内气候属于夏季。洞穴中的火精灵拥有大范围的火焰攻击，一定要小心。セシリア躲在洞穴的南部，上前交谈后米斯特将其带走。整个洞穴的结构并不是很复杂，将所有召唤机破坏后来到BOSS处。

Check

拦路的火可以用水壶浇灭，所以来之前记得带上水壶并装满水。

BOSS 花

攻击方式主要为召唤蜜蜂、毒气攻击。毒气攻击比较密集，建议使用魔法或剑的蓄力攻击等远距离攻击手段。BOSS的攻击力并不强，所以自始至终和BOSS拼血也没有太大危险。



胜利后返回村长家报告并申请ギガント山的通行证，村长给出的任务是在クレメンス洞穴中开垦100块土地，完成后得到通行证。从クレメンス洞穴上方的山顶过吊桥就可以来到ギガント山，山中的气候同样属于夏季。山中拥有风刃和毒刺的植物怪物需要小心应付。有驯服价值的怪物分别是奶牛、鸡和野牛，奶牛和鸡都可以提供牛奶和鸡蛋，野牛可以骑乘。将所有召唤机破坏后来到山顶进行BOSS战。

BOSS 龙

不要被其样子吓到，龙的攻击速度和移动速度都很慢，当其攻击落空后绕到其背面或侧面就是最佳的攻击时机。不过需要注意的是，龙被攻击后会立刻转动身体反击，BOSS的喷火和风刃范围都比较大，只有不停地移动才能及时避开。

胜利后得到"グリモア"，将其拿到锻冶屋就可锻造出"グリモアの装剑"，是シャロン的结婚道具。返回村长家报告并申请ミストブルーフ洞穴的通行证，考验任务是在ギガント山中开垦100块土地，完成后得到通行证。但是ミストブルーフ洞穴周围有河流，只有冬季才可以进入。



Check

按照正常进度来说，玩家进行到这里应该仍然在夏季，所以在冬天来临之前，建议将自己家扩建的工作做完。因为后期的敌人都比较强，而仅仅依赖锻冶屋提供的商品武器对付ミストブルーフ洞穴内的敌人会相当吃力。当房屋扩建完毕后玩家可以自己进行锻造、装饰、调和等工作，战斗能力也会大幅度提高。

ミストブルーフ洞穴内的气候属于秋季。将所有召唤机破坏后来到BOSS处进行BOSS战。

Check

由于这里只有冬季才可进入，所以记得将此处的特产"水之结晶"多储存一些，以备冬季后锻造使用。某些怪物掉落的收藏品(如古代鱼的骨)也是锻造的必需品，同样记得收集。

BOSS 人鱼

攻击方式主要为召唤鱼、水柱攻击和吸取。进攻的最佳时机是避开BOSS的水柱射程后进行攻击，当BOSS吸取时尽量离远些，因为音符比较密集而且附带沉默效果，如果被攻击到会得不偿失。而召唤出的怪物鱼可使用魔法或单手剑蓄力攻击优先消灭。

Check

每次BOSS攻击完后，都会潜入水中游上几圈，此时完全可以拿出包中的料理或药吃上几口继续战斗。

胜利后返回村长家报告并申请カジミール遗迹的通行证，任务是ミストブルーフ洞穴内开垦100块土地，完成后得到通行证。カジミール遗迹位于森林西边，遗迹内属于春季气候。进入遗迹时如果牧场内的怪物数量少于10只的话，シャロン(夏隆)会阻止主人公进入，并要求在牧场中至少养10只以上怪物才可放行。进入遗迹后来到第一扇门前调查，根据提示在遗迹内种植一亩田的植物，待成熟后方可进入。在第二扇门前调查会因为没有钥匙而无法打开，询问夏隆得知钥匙可能在遗迹守卫者手中。遗迹守卫者位于第一扇门右手边的房间内，将其打败后得到钥匙，最后将所有召唤机破坏便可进行BOSS战。

BOSS 巨大的遗迹守卫者

攻击方式主要为发射手臂、范围性火焰攻击、转动身体等。发射手臂的速度很慢，而且有预兆，很容易就可以躲过。火焰攻击的准备时间较长，玩家完全可以在攻击后避开BOSS的反击。而当BOSS转动身体时还是老老实实地躲开吧。

胜利后返回村长家报告并申请ダーナ洞穴通行证，由于关系到帝国军的侵略计划，所以没有安排任何任务。ダーナ洞穴位于遗迹左边，洞穴内属于秋季。来到第一扇门前调查，根据提示在洞穴中种大量蔬菜，大约将门上方的田地全部种植即可，成熟后方可进入。继续前进至第二扇门处调查仍然会因为缺少钥匙而无法打开，而钥匙则被藏在某处的田地中。来到入口附近的山洞，开垦山洞内右手边的土地就会得到钥匙，最后将所有召唤机破坏后来到BOSS处。



BOSS 战车

BOSS移动时会沿着轨道前进，攻击时则会停下来，攻击方式为水柱攻击和火焰攻击。火焰攻击存在死角，也非常容易躲过。进攻的最佳时机是避开BOSS的水柱射程后绕到它身边进行攻击，攻击时尽量站在BOSS左右两侧，切忌站在BOSS正面。

胜利后返回村长家中报告并申请最后一个通行证。グリード洞穴与ダーナ洞穴相邻，洞穴内属于夏季气候。将所有召唤机破坏后来到最底层布满管道的房间内，移动到中央的传送阵上进行BOSS战。

BOSS 地之幻龙

主要的攻击方式为闪电、陨石、光束攻击等。闪电速度非常快，必须不停地跑动才能躲过，陨石的范围很大，不过好在攻击力并不是很高。最麻烦的是BOSS近身攻击范围非常大，而且没有任何破绽，建议使用魔法或单手剑蓄力等远距离进攻手段。

胜利后回到村子，将帝国军侵攻村子的消息告诉村长，然后来到通往帝国的入口与帝国军的军队相遇。眼看着大部队即将攻入村子，此时地之幻龙及时出现并阻止了帝国军部队的进军。

永不结束的牧场生活

看完游戏制作表后可以继续进行游戏，而且帝国军的少佐大人也加入了村子的大家庭，我们的牧场生活也才刚刚开始而已……



除了在"探险大会"上获得优胜可得到1000个木材外，还可以在夏天使用S/L大法直到出现台风天气，这样就会带来大量树桩，扩建房屋的木材也不用愁了。

Grow Lanser

GROWLANSER グローランサーV Generations

文 晴天

在上期为大家详细介绍了本作的主线流程后，本期研究将为大家挖掘本作更多的隐藏要素，其中包括隐藏同伴的加入方法、重要支线任务、斗技场和隐藏迷宫的完全攻略法、全角色的最强装备以及完美结局达成法。虽然游戏的画面不太让人满意，但是作为系列的FANS仍然可以乐在其中，也正是这些要素让晴天充分体会到了厂商推出本作的十足诚意。

梦幻骑士V 世代传承	Atlus	RPG
PS2	2006年8月3日	
无对应周边	推荐玩家年龄 全年龄	



隐藏同伴详细攻略

注意事项：两位隐藏同伴的记录存档建议储存在另外的记录卡上，而不要用其覆盖正篇流程中的记录。在支线任务中提升的等级和获得的物品都会在正篇中继承，尤其是天下最强装备的物品一定不能错过。

Role 6 希莉丝 シェリス



剧情战斗26后，先前往王都フェルメンティア在王宫前与她对话并选择两次第一项。剧情战斗43后再返回王都フェルメンティア与她对话选择第一项就会接受"寻找暗杀者"的任务，此支线必须在剧情战斗51之前完成。



在"和平维持军本部"到ワースリー村的途中，从某场景左上角的果树处获得"ナトンの実"。

▼

前往秘宝守护者の隠れ里与左下方民屋内的谍报员对话并使用"ナトンの実"。

▼

返回王都フェルメンティア与希莉丝对话。

▼

返回谍报员处得到重要道具"谍报员の报告书"和"特制解毒药"。

▼

将这两件物品交给希莉丝并依次选择第一、三项，之后离开王都一次再返回和希莉丝对话就会解决事件，最后前

在"妖精竞技场"与ニナ(妮娜)对话选择第一项就会得到"シェリス·开始"的记录存档。

▼

读取该存档之后离开王都フェルメンティア，从右下方的出口进入施工现场。

▼

与所有的施工人员对话，正准备离开时，斯库立帕突然出现，为了保证施工人员的安全，立即上前迎战。

Battle 1

完胜条件 所有NPC生存

我方士兵对斯库立帕的伤害都十分轻微，建议多使用"アタック"魔法提升己方的物理攻击力。当消灭其中一只斯库立帕后就会出现敌人的增援，选择第一项将斯库立帕交给同伴对付，玩家则立即赶往地图的左上角快速解决掉敌方的魔法师，这样就可以确保施工人员的安全，最后只要注意回复我方的HP，逐个击破敌人即可过关。

▼

返回王宫与门口的卫兵对话，离开王都从左下的出口进入ジュワイナの森。

穿过ジュワイナの森，与坑道前的小孩对话后进入下方的ジュワイナ村。

▼

与村中所有的NPC对话后，进入兰德家中与其对话两次。

▼

返回之前的坑道，来到地下二层会见到收买王国士兵的商人，为了找到幕后主使，必须马上活捉敌人才行。

Battle 2

完胜条件 成功阻止商人逃走

敌人的攻击力很高，为了争取时间应多使用道具进行回复。消灭掉右下方的僧侣后商人就会开始逃跑，此时一定要摆脱敌人的纠缠快速消灭他，最后多利用范围魔法配合物理攻击消灭掉余下的敌人即可过关。

▼

胜利后返回王都フェルメンティア前的场景，与右侧出口下方的士兵对话。

▼

一直向上与最后场景中的士兵长对话，原来暗杀者已经伪装潜入了王都，使用其最讨厌的鱼是最快找到她的方法。

返回施工现场与右下角的NPC对话选择第一项得到重要道具"鱼"。

▼

来到王宫门前对着右侧的红衣女性使用"鱼"就会发现真正的暗杀者，追踪她来到下方的场景就会发生战斗。

Battle 3

完胜条件 市民全生存

一开始暗杀者会一直往地图右下方逃跑，不要和涌上来的敌人纠缠，径直从右侧的楼梯追击她。敌人会朝暗杀者逃跑的方向前进，我方魔法师只需要一直咏唱高等级的范围魔法即可，只要注意回复HP，不久就会获得胜利。

加入方法

胜利后选择"はい"会储存当前的支线情报，之后提取正篇的记录即可继续游戏。剧情战斗51后，返回"和平维持军本部"交还"龙玉"的第二天在"议会厅"前与希莉丝对话，都选择第二项寻求她的帮助。剧情战斗53后的情节中依次选择第二、第一项系统就会要求读取之前储存的支线通关记录，最后前往王都フェルメンティア王宫前与其对话即可。

Role 7 卢法斯 ルーファス



剧情战斗51后，前往王都ガイラナック与他对话，之后前往ゼルドックの街的"妖精竞技场"从嘉利克处得到"友情のメダル"，在与ロッティ(洛特)对话中选择两次第一项就可以得到"ルーファス·开始"的记录存档。

读取存档后，一直向下就会遭遇被斯库立帕袭击的古朗格尔军队，立即上前施以援手。

Battle 1

完胜条件 所有NPC生存

先消灭右侧的魔法师，再使用单体魔法消灭左侧的史莱姆，最后逐个击破敌人即可过关。

▼

继续向下进入王都ガイラナック，在武器店前会得到ザーランバの街遭到基库维尔特袭击的情报，从王都出来一直走左方的出口，进入ザーランバの街后就会发生战斗。

Battle 2

完胜条件 我方援军生存

一开始不要和面前的敌人纠缠，迅速绕到左下方消灭敌方的僧侣和魔法师，巴库塔可以选择"防御"指令吸引敌人的火力，一定时间后我方的援军会出现，注意回复其HP即可。

▼

胜利后选择第二项就会施行"夹击"战术，利用村中的宿屋进行回复后，出村走左方的出口，进入ワースリー村与右方海滩中的士兵对话两次，最后对其使用刚刚战斗中获得的"ミスリル银"。

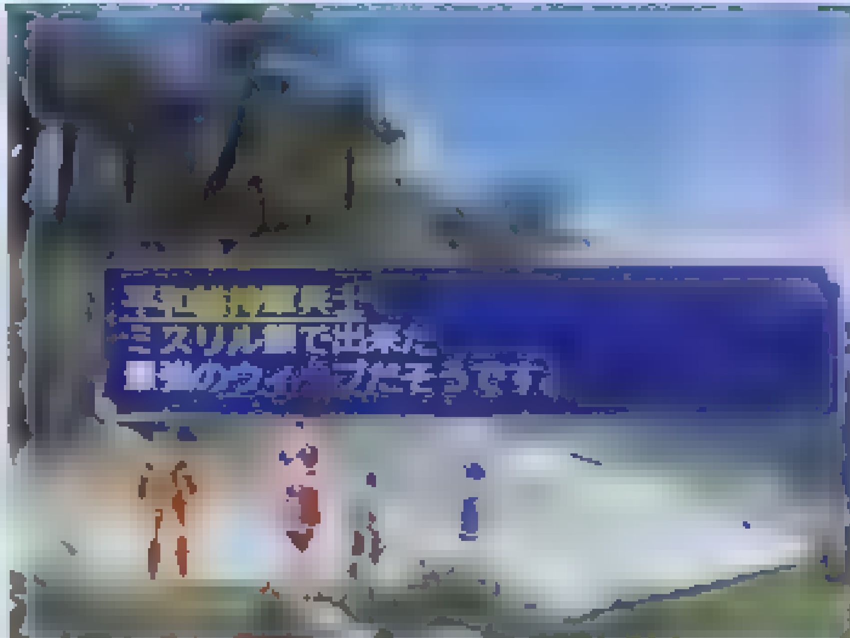
▼

返回ザーランバの街从上方的出口离开就会再次遭遇雷拉恩王国军团。

Battle 3

完胜条件 敌方全灭

多使用辅助魔法削弱敌人的防御，让巴库塔使用"贯通攻击"就可以轻松地消灭掉一开始涌上来的大量敌人。玩家则绕到敌人后方消灭最具威胁的僧侣和魔法师。



胜利后继续向上就会看到意图攻破防御设施的阿蕾萨，为了阻止她的阴谋，战斗随即展开。

Battle 4

完胜条件 成功阻止斯库立帕的攻击

一开始我方会处于十分不利的状态，建议让巴库塔上前挡住敌人，玩家则绕到后方直接攻击斯库立帕，当画面出现提示后，再攻击一次阿蕾萨就可暂停倒记时，此时我方的援军也会赶到，先集中攻击会使用回复魔法的阿蕾萨，这样解决剩下的敌人就会轻松很多。

▼

胜利后自动返回王都，从右方场景向上在王宫门前就会遇见嘉利克，虽然对于"和平维持军"存在着很大的偏见，但是他还是选择相信卢法斯的决定，一起向国王进言。

加入方法

情节后选择"はい"会储存当前的支线情报，剧情战斗51后，返回"和平维持军本部"返还"龙玉"的第二天在基地前与卢法斯对话，都选择第二项确认其向古朗格尔国王进言的情况。剧情战斗54后与其对话依次选择第二、一项系统就会要求读取之前储存的支线通关记录，最后前往ゼルドックの街的二场景右下角与其对话即可。



妖精竞技场优胜心得

无限训练费

剧情战斗44后与ワースリー村中右上方的まじない师对话，改变任意性格就会消费在ゼルドックの街购买的香水和ジュワイナ村购买的香油1个，随后再返回购买地点将消费的道具补充到9个，支付200G后系统会返还8000G的奖励，如此反复就可拥有无限金钱，想将妖精能力提升到满值也变得轻而易举，而最佳的能力提升地点则为“和平维持军本部”的宿屋。

比赛技法

除了科琳本身的能力会对最后的结果造成影响之外，一些比赛还必须要求有特定的技能才能够参加，在比赛途中给科琳下达正确的指示才能提高获胜的几率，以下就是所有“比赛技法”的获得方法：

[illegible]	[illegible]	[illegible]
绘画	モチーフ《人物》	与ヤージェン村“精灵竞技场”的ノーラ对话
	モチーフ《静物》	调查“和平维护军本部”法妮尔研究室内的书架
	モチーフ《风景》	调查リオレー村病院中的风景画
	绘の技法 写实	与“和平维护军本部”法妮尔研究室外右下角的研究人员对话
	绘の技法 抽象	与ゼルドックの街花店对面的男子对话
	绘の技法 印象	与秘宝守护者の隐れ里右侧民屋中的村民对话
歌谣	歌《花の爱》	ジュワイナ村入口附近的蓝色闪光点
	歌《森の一日》	ゼルドックの街第二场景走左下的出口调查黄色闪光点
	歌《夕日》	与ヤージェン村法妮尔家中左侧的女仆对话
舞蹈	蝶の散步	与王都フェルメンティア第二场景中水井旁的老人对话
	鹰の旋回	与トトゥア村宿屋后方民屋内的村民对话
	蜂の飞行	与妖精の森右上方的白色妖精对话

注：①每种技法最好按照从上到下的顺序学习，否则可能会出现因条件不满足而无法学习的情况。②在王都ガイラナック进行总决赛时，选择每种技法的最后一项才能确保较大的获胜几率，最后的“论文”比赛中建议选择第二项。

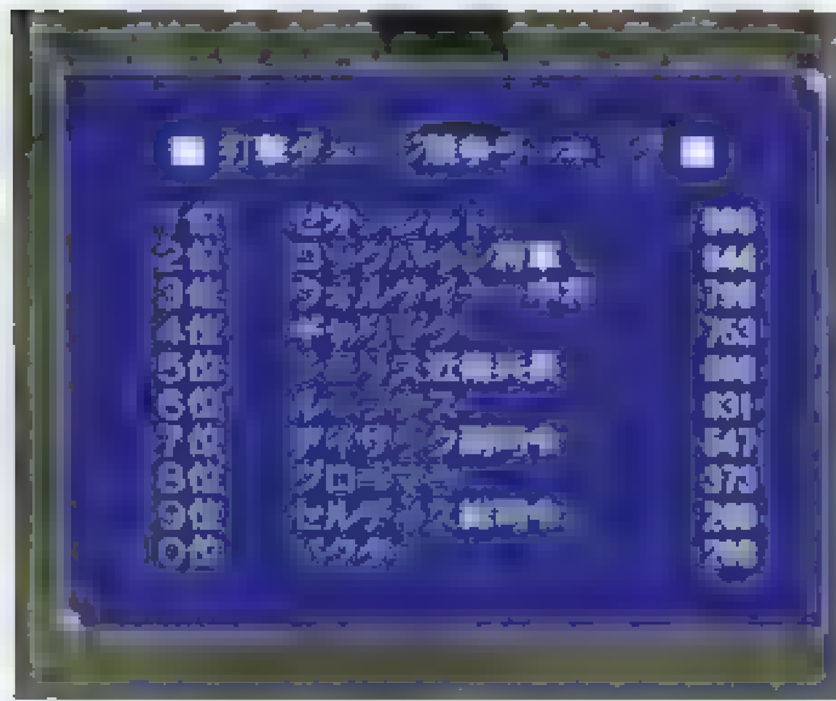


斗技场全项目制霸

剧情战斗39后与“和平维持军本部”基地前的受付员对话就可以参加斗技场的挑战了。下面就对每个项目的比赛规则、难点以及奖励情况进行简要的说明：

打击ダメージ竞争

获得吉翁希尔特的最强防具“ファイナルガード”后，将装备上附带的“インフェルノ”技能修炼到6级以上，战斗前先使用LV9“アタック”魔法提升物理攻击力，再配合两个“理力の刃・改”的饰品就可以超过记录。



魔法ダメージ竞争

首先要拥有LV9“精灵の助力”技能，装备上两个“魔力アップ・改”的饰品后，使用LV9的特技“魔法强化”配合高等级的范围魔法就可以超过记录。

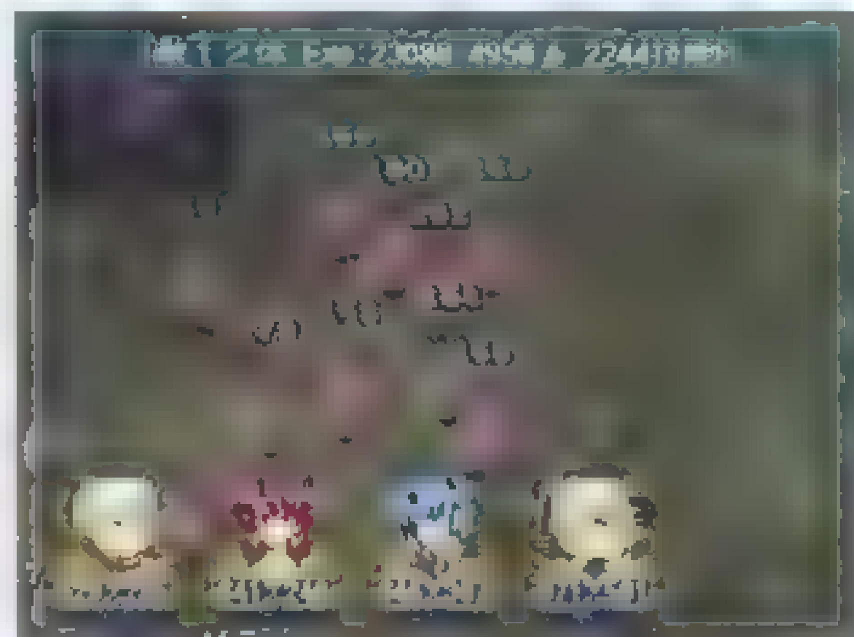
Hint 由于伤害值有一定的浮动范围，使用高等级技能才能确保达到最大的伤害值。通过以上两项竞赛中的任意一个就会获得“さびた圣剑”的奖品。

胜ち抜き

每个级别都必须连续胜利5场才会出现下一级别，只要有足够的等级就可轻松获胜。通过ゴールド级可获得アンブローシア(游戏中惟一一种回复MP的道具)的奖品；通过プラチナ级可获得“当身极意”的饰品。

ボーナスバトル

属于考验实力的战斗，胜利后也无任何奖励，ゴールドゲル的物理和魔法防御很高，找到最合适的地点使用“インフェルノ”才能确保在撤离前将其全部击败，而物理攻击对于ソウル无效，装备上两个“魔力アップ・改”并配合“ブリザード”魔法就可以轻松将敌人全灭，之后得到的经验值的确令人咋舌。



フリーバトル

四名同伴都可以上场，每个级别共有2场战斗，每场战斗结束后可以调整装备和进行回复，之后再与司仪对话就可以继续下一场战斗。通过最后一个级别可以获得强力饰品M2，效果为除ATW以外的基础能力+100、DEF+50、MOV+5。

エキシビジョン

通过“フリーバトル”四个级别后追加的“乱斗比赛”，根据消灭的敌人数量获得各种习得技能的“魔导书”、“奥义书”、“秘本”。等敌人全部围上来后使用“インフェルノ”技能就能轻松消灭大部分敌人，注意不要让敌方的魔法师渔翁得利。

モンスター倒し大会

根据消灭的敌人数量给予生命のリンゴ、知恵のリンゴ、疾风のリンゴ的奖励，首先要拥有LV9的“咏唱短缩”技能，战斗开始后立即使用LV1的“ブリザード”魔法就可以轻松消灭掉12只怪物。

スレイヤー认定试验

由于没有“超音波结界”的保护，所以只有靠自己的实力来击败斯库立帕，建议拥有LV6以上的“异常状态防御”技能再进行挑战，装备上两个“返し刃・改”不需要出手就可消灭敌人，但一定要准备足够的全回复道具“圣母の秘药”。

Hint 由于没有“超音波结界”的保护，所以只有靠自己的实力来击败斯库立帕。拥有LV6以上的“异常状态防御”技能，装备上两个“返し刃・改”不需要出手就可轻松获得胜利，但一定要准备足够的全回复道具“圣母の秘药”。



迷宫少女

剧情战斗49后在“和平维持军本部”入口的井前会遇到ダンジョンレディ，与其对话两次后她会离开，之后依次在ゼルドックの街、ヤージェン村、リオレー村、王都フェルメンティア找到她并对话两次。剧情战斗54后依次在“和平维持军本部”基地上方的仓库、リオレー村、ワースリー村、カエルの岩、ワースリー村找到她，最后离开村庄再进入与其对话就可进入本作的隐藏迷宫了。

隐藏迷宫总共11层，每次地图都是随机生成，建议在进入时全员都装备上“炎属性无效化”和“冷属性无效化”的饰品。这里只会固定出现三种敌人：デーマンロード会使用强力的全体攻击魔法，但是只要靠近它战斗就会大大减少其发动的几率；ミスリルゴーレム虽然物理攻击很高，但使用“サンダーボルト”等雷属性魔法就可以轻松解决掉它；サマエル只会使用冰和炎属性的范围魔法，并且攻击时有一定几率偷盗玩家的道具。这里还会出现ゴールドゲル和ソウル这两种珍稀敌人，击败它们就会在斗技场中追加对应的“ボーナスバトル”挑战项目。要想顺利通过迷宫，建议每次先看好向下楼梯所在位置，以避免和其他敌人做过多无谓的消耗，11层的小宝箱可以反复开启，与迷宫少女对话三次可以购买大量的珍贵道具，下面就为大家列出所有商品的列表，价格以妖精的特殊能力“值引き交涉”LV5(MAX)为准：

商品名	价格
エリクサー	11900
スレイプニルの血	3825
ラッキーシンボル	2763
アルスィオーヴのベル	7225
生命のリンゴ	893
知恵のリンゴ	893
疾风のリンゴ	893
ダンディーブック	1105
祝福の钟	29750
秘传书	850
ラマダスの秘传书	2125
转记传授の卷物	850



注：祝福の钟的效果为在不降低能力的情况下降低角色1个等级，只要去隐藏迷宫消灭圣女将自己的等级在1～11内反复提升，很快就可将全能力练到满值。

剧情战斗51后，在返回“和平维持军本部”之前获得5个“妖精竞技场”的优胜，在送出“友情のメダル”…后选择任意一名女性角色并进入议会厅，之后依次选择第二、三项就可以看到和科琳的告白动画。



SFC会员募集

在王都フェルメンティア王宫前的场景与SFC会长对话并选择第一项就会获得重要道具"SFC会员证"和"SFC入会案内"，之后靠近大陆各处"希莉丝的FANS"并使用"SFC入会案内"就会让他们成为"SFC会员"，当招募到5个会员后返回与会长对话就会获得科琳的特殊换装"振り袖"。以下就是他们的具体位置：



1	ゼルドックの街第一场景中水池中心的老人
2	ザーランバの街中心坐在右上方地上的男子
3	先在王都ガイラナック右侧场景左下方民屋内的市民处得到情报，再返回城镇入口处的第一间民屋与其中的医生对话
4	トトゥア村冰窖前移动的男子
5	在ジュワイナ村左上方民屋的村民处得到情报，再与村子入口附近的村长对话



寻找棉被犬

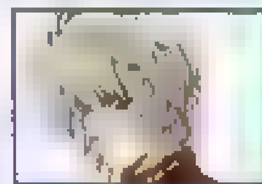
完成剧情战斗39后，返回"和平维持军本部"与法妮尔研究室右上方屋内的ハゼゴロウ对话会获得"ふとん犬语翻译机"，之后带着它返回トトゥア村并对着冰窖内的ペケ使用就会开启"寻找ふとん犬七兄弟"的任务，以下就是所有ふとん犬的出没地点：

1	王都フェルメンティア第二场景左上方的高台上(有可能会被建筑物挡住)
2	ジュワイナの森中拥有宝箱的封闭区域内
3	利用"キャリィ屋"前往ゼルドックの街，在入口处走右下的出口
4	前往カエルの岩它会因为受到惊吓而掉了悬崖，之后向上切换场景，从右上方的石门进入遗迹，在第三章最初的掉落点找到它即可
5	ザーランバの街右下角的树阴下(比较隐蔽，需要仔细观察)
6	ヤージェン村法妮尔家中二楼右边的平台上

注：①每找到一只ふとん犬对其使用"ふとん犬语翻译机"并选择第一项就会成为同行者，随后应直接返回トトゥア村，尽量不要进入其他无关的城镇或发展剧情，不然其有可能会离开队伍，只有返回之前的地点才能再次找到它。
②找齐所有的ふとん犬后再使用"ふとん犬语翻译机"与ペケ对话会得到"さびた圣剑"。



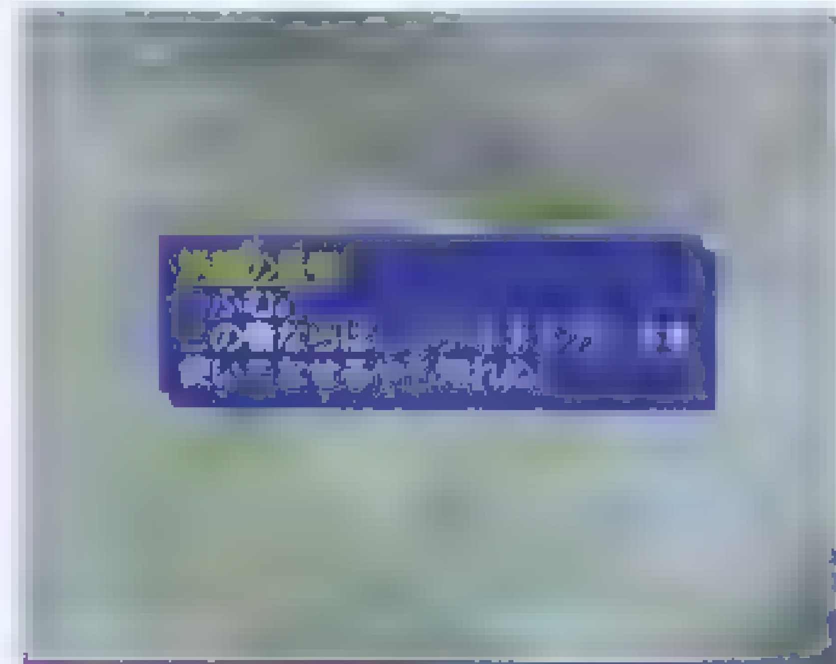
全角色最强装备



吉翁希尔特 Zeonsilt

获得斗技场中"打击ダメージ竞争"和"魔法ダメージ竞争"冠军后的奖品。

剧情战斗55后，在确保获得了所有"妖精竞技场"优胜的情况下与妖精の森正上方绿色的长老对话获得。





梅尔贝娜

剧情战斗31后从トトゥア村老人处听到关于"死神"传说，之后前往村庄下方的洞穴调查左上方的"冰壁"。剧情战斗36后与古代兵器控制室内的艾扎克对话，再与关在牢房中的梅尔贝娜对话两次并选择第一项。剧情战斗50后在法妮尔研究室附近与其对话。剧情战斗54后前往王都フェルメンティア与第二场景中的老人对话得到"油与恶魔"的消息，然后在ジュワイナ村的道具店购买"キンギョソウの香油"，最后带着它返回トトゥア村与其中的小孩对话，来到"冰壁"所在通道中就会发生战斗，对着台座使用"死神の心脏"后获得。

获得轮回の镰后，与秘宝守护者の隐れ里的族长对话后获得。



克莱亚斯

利用最终迷宫的传送装置来到新的区域，将获得的三把"さびた圣剑"放在场景中三个石像的口中，再调查中间的宝箱获得。

第一次到达トトゥア村与冰窖前的男子对话得到关于瓦蕾特日记的情报，剧情战斗50后的自由活动时间与"和平维持军本部"基地前的克莱亚斯对话并依次选择第三、第一项。剧情战斗54后在古代兵器控制室右下角的通风口处得到"ヴァネットのカギ"，最后带着克莱亚斯前往"カエルの岩"调查青蛙岩石所对悬崖边的树木后获得。

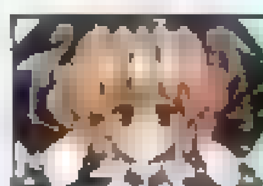




希莉丝

带着她与之前找到的5位SFC会员对话会获得"扇のパーツ"，最后再与王都フェルメンティア的SFC会长对话获得。

希莉丝加入后会获得重要道具"かがやく布地"，带着它与ヤージェン村道具店旁民屋内的村民对话后获得(之前要在这里获得过科琳的特殊换装ドレス)。

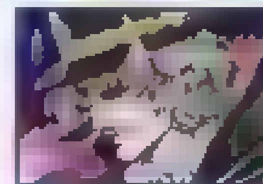


法妮尔



剧情战斗51后帮助阿蕾萨调查ヤージェン村的遗迹，之后返回"和平维持军本部"与法妮尔研究室里的博士对话，最后前往ジュワイナ村前的场景，从隐藏道路进入博士的研究所，调查左上方的保险柜获得。

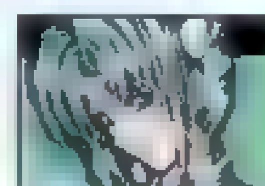
剧情战斗18后前往ワースリー村右边的海滩调查左方的树根获得"タイムカプセル"，将其交给妖精の森右上方的黄色妖精。剧情战斗48和54之后与该妖精对话会获得新的情报，最后与ゼルドックの街第一场景右上方民屋内的市民对话获得。



兰德

剧情战斗41后前往ゼルドック村的花屋与店员对话，再到トトゥア村与宿屋的掌柜对话。剧情战斗49中带上兰德，消灭掉银色斯库立帕之后就会获得"溶けかけた金属片"。剧情战斗54后再次前往トトゥア村宿屋与掌柜对话，离开村庄时获得。

剧情战斗54后，带着兰德前往ベルシェイド刑务所的隐藏通道，调查入口附近的书籍选择第一项，之后进入上方的房间，调查左侧的古代装置并依次选择第四、三项就会出现红色闪光点，调查它后获得。



卢法斯

在卢法斯篇中前往ワースリー村与右方海滩中的士兵对话两次，最后对其使用在战斗中获得的"ミスリル银"，返回正篇后带着它与该士兵对话后获得。

剧情战斗54后，带着他与ゼルドックの街中他加入地点附近的士兵对话，然后前往"妖精竞技场"与嘉利克对话获得。





完美结局

剧情战斗51后前往ベルシェイド刑务所寻找阿蕾萨的情节中，与阿蕾萨对话并选择第一项后她就会加入同行队伍，之后带着她前往刑务所最里面房间，调查中间的机械并依次选择第二、第一项后再前往ヤージェン村的遗迹，调查最里面的水槽后她就会领悟到解救刑务所中被吸取能量人们的方法。在与最终BOSS的第二形态战斗时，不使用"アレッサ通信机"给她下达指令，等待画面右上方的能量槽充满后她就会提示"目前已经拥有足够的能量来解放被关押的人们"，最后再消灭掉最终BOSS就会看到从刑务所中走出的人们。

注：在最后出现的选项中选择"一人でのびんり散步"就会与阿蕾萨相遇，选择两次第一项后就会迎来结局，这也应该算是隐藏的结局之一吧。

在保证剧情战斗21中所有护卫兵全生存的情况下，前往"和平维持军本部"基地内与左侧队伍中的士兵对话后获得。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

PS2 原名 ときめきメモリアル Girl sSide 2nd Kiss 日版

心跳回忆 Girl'sSide 2nd Kiss

关于技能的提升

女性角色

游戏中一共有4个女性角色，玩家可以与这4个女性角色一起学习提升自己的各项技能，但她们的偏好不是一样的，每一个女生都有自己擅长的项目。

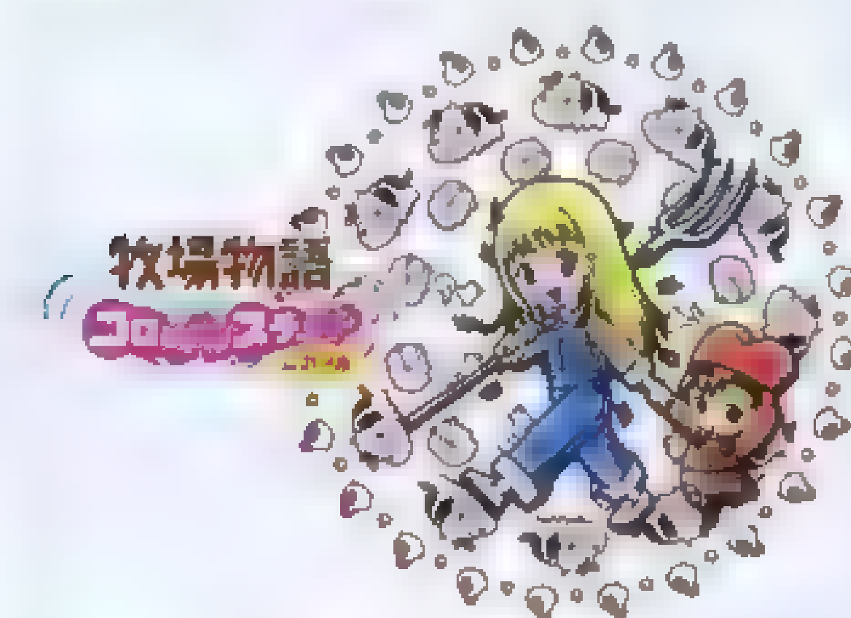
角色	提升的能力	下降的能力
小野田千代美	气配り、学力、运动、ストレス	艺术、流行
藤堂龙子	气配り、运动、ストレス	学力、艺术、流行
西本はるひ	气配り、流行、运动、ストレス	学力、艺术
水岛密	气配り、艺术、魅力、ストレス	学力、流行、运动

打工

游戏中还提供了7种打工，每一种打工提升的能力是不一样的哦！

打工种类	提升的能力	下降的能力
契茶珊瑚礁	气配り、学力、运动、艺术、流行、魅力、ストレス	无
乐器屋ネイ	艺术、气配り、魅力、流行、ストレス	学力
洋果子店アナスタシア	流行、气配り、魅力、运动、ストレス	学力、艺术
セレクトショップURSULA	气配り、魅力、艺术、流行、ストレス	运动
花屋アンネリー	气配り、运动、艺术、学力、ストレス	
スタリオン石油	运动、气配り、流行、ストレス	艺术、学力
デバッガー魂斗罗	ストレス	ストレス外的全部能力

虽然《心跳回忆Girl'sSide 2nd Kiss》人设没有上代萌，但是依然很好玩。



NDS 游戏原名 牧場物語 コロボックルステーション for ガール 日版

牧场物语 精灵驿站 女生版

投稿人：北河麻衣

无限道具法

此法可以将任意一种道具变为99个，但在使用之前请先将该种道具(为方便叙述，以下简称为道具A)凑足12个。之后将11个拿在手上，剩下1个放在背包中。之后前往小精灵树屋调查小精灵信箱，在选择送礼的画面中，选择道具A并将个数调为9，之后按←键，个数会变成19。按A键选择确定后，退出送礼画面，这时手上应该还剩有1个道具A。此时点击进入背包画面，把手上这个道具A移回背包里的那1个道具A上，让两者重叠——奇迹发生了！道具A变成了99个！

确实很神奇呵，可惜这条秘技来得太晚了点儿……

PS2 原名 ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR

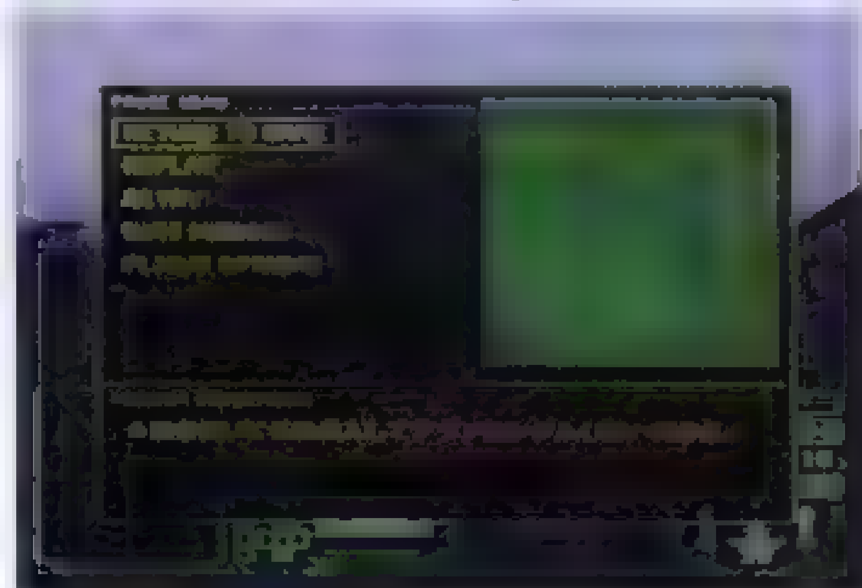
皇牌空战 零 贝尔肯战役

投稿人：广东 陈家荣

隐藏密道

在#17 THE VALLEY OF KING"王之谷"里由于有高度限制，飞行高度高于2000米时会被SA导弹无条件命中。但是在系列作品里，类似的关卡通常都有密道，这部作品也不例外。在游戏开始时的一段剧情时间内，SA导弹系统还没有启动。所以游戏开始时立即向左飞，飞了十来秒时会发现一条山谷(如图)，这条山谷平均高度低于1500米，并且一直延伸到第四座桥前，如果速度够快，就能无视第四座桥的AA GUN和SA，直接飞到基地前。需时极短且非常安全，即便在ACE难度下也有极高的机会无伤到达基地前，是一条十分实用的安全走廊。

既然当时的攻略中没有提过，就还是让它重见天日吧！



PS2 原名 日版

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

投稿人：RaXpo



隐藏迷宫：古代神殿·地下迷宫

通过U.M.N去浮游大陆，接着去那里的古代神殿调查台座，就能乘坐台座来到下面的地下迷宫，在这里队伍会被强行分为两组，所以要分开解谜。

第一层：通过红色的水晶可以切换操作队伍，先控制紫苑这一方乘坐传送石上去，接着切换到Jr.这里，去左边按下开关让石板上去。接着控制紫苑这一队把两块石板降下去后再切换到Jr.。控制Jr.将中间的石板升上去，这样上面门就能解开了。之后紫苑队乘石板上去，Jr.队走楼梯上去来到二层。

第二层：这里要不断切换队伍来开关蓝色的光桥使人能够通过，粉尘状的栅栏可以加长光桥的长度。之后Jr.队通过楼梯，紫苑队通过石板来到三层。

第三层：有各种颜色的门。注意，只有水晶门前有红色地板的才是可以操控的门。控制紫苑队按下中间的按钮放下平台，接着转到Jr.队去调查白色的水晶门，双方就能会合了。

隐藏BOSS：オメガ·イド(E.S.战)

オメガ·イド	
HP：	999999
SP：	120
EP：	无
BL：	无
种族：	MACHINE
EXP：	38000
钱：	16000
胜利奖品：	デコーダ06、霸王の腕轮

出现场所：8章打倒シトリン后得到兵装开发区の键，去统合先进技术试验场的车站，乘6号车下车后去按键打开门，进去调查E.S.前的电脑，选择第一项就能与之战斗了。

战前准备：把E.S.最好的装备买好，使自己每台E.S.的最大HP能有6万左右。芯片装チャージ回复量增大、チャージ异常状态回复、防止反击，最好还装一个察看敌人简要信息的芯片。

战斗分为两个部分，首先是与オメガ·ウーニウェルシタース的战斗，很简单，一个LV3的觉醒必杀能直接秒掉。之后则是与オメガ·イド真正的苦战。オメガ·イド的主要单体攻击是打技黑掌×2(20000点伤害)、灭波动(全体18000点伤害+异常状态)。每回合它的属性都会变，所以看能力的芯片一定要装。当我方有人的アニマ等级超过2后，他会有一定几率使用大极の印，HP回复149999点并降低我方全员アニマ槽一个等级，所以打它要以LV1的必杀为主。HP减少后他会先使用狂战士の波动，再使用魔神菩萨连掌(34000点伤害)。此时应当全员チャージ防御，之后它会使用灭波动Ⅱ(全体27000点伤害+异常状态)、打技黑掌Ⅱ×2(30000点伤害)。所以看到它用狂战士の波动后应当立刻防御，小心谨慎的话战胜它只是时间问题。

另外在打败他后，如果已经完成了找小狗的任务(拿MOMO的最终武器)，之后去エルザ81格纳库里与下面的机器人对话可以得到强力戒指ヘブンズドア，作用是EP消费为1。

隐藏BOSS：エルデカイザΣ

エルデカイザーΣ	
HP：	100000
SP：	1000
EP：	999
BL：	999
种族：	MACHINE
EXP：	60000
钱：	20000
胜利奖品：	グスタブリスト、デコーダ03

出现场所：ペディア岛的浅滩对面有座岩石小岛，上去破坏石壁后会露出隐藏的门。第2章エルザ出现后，与里面的博士说话，之后再去小岛就会发现门能进去了。进去之后有剧情，被带到里面后先调查按钮，之后和猴子对话，选择"是"就能与エルデカイザーΣ战斗。

推荐打它前先去拿セグメント·ファイル6号里的召唤黑凯撒(Bエルデカイザー)和EP消费为1的戒指，给MOMO装上后再带上两个EP够多的同伴就可以去挑战了。战斗开始后只要全员不断放黑凯撒，这样基本可以毫发无伤地解决它。胜利后得到デコーダ3，去博士的洞里下面(最深处的一个椅子，靠近会变形)可以学会召唤エルデカイザーΣ。

《异度传说 三章》的隐藏要素终于全部补完，不过为何Namco不出一个系列三作的合集呢？

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

在上一次的绯色蝶页中十六夜为大家介绍了KID在7月推出的SF系美少女恋爱游戏《We Are*》的故事介绍以及游戏序章的简介，有不少读者都来信说看了介绍后对这款原本忽视掉的游戏产生了兴趣。其实在我们不经意间会错过很多类似的作品，与所谓的大作相比她们确实毫不起眼，但每部作品身上都闪耀着其他游戏所无法企及的光辉。发掘这些被埋没的亮点并将之介绍给大家，正是绯色蝶页存在的价值。

恶搞与爆笑不断的校园生活！

轻松搞笑的校园喜剧《Happiness》是最早Windmill公司在2005年推出的PC游戏，凭借搞笑的剧情以及高素质的画面受到了相当多玩家的追捧。今年又宣布将在年内推出PS2版，不仅会增加事件的数量更精心制作了原创剧情。游戏中的角色个性格鲜明，插科搞笑的水平也相当高，推荐给偏爱校园闹剧的玩家。

《Happiness》	PS2
发售日：2006年冬	发行商：Marvelous
画面：★★★★☆	人设：★★★☆☆
音乐：★★★★☆	剧情：★★☆☆☆

はぴねす！

柊 杏璃

CV：成濑 未亚

不服输的麻烦制造机

容姿端秀、品行端正，不仅魔法方面万能运动神经更是超群。由于性格所致，杏璃从小就不服输，而目前在学校杏璃将同班同学神坂春姬视为竞争对手——虽然对方完全意识不到。活泼的杏璃会参加所有她知道的活动，同时也拜她所赐，经常会出现各种各样令人哭笑不得的事情。



小日向 雄

CV：后藤麻衣

天然系的迟钝妹妹

主角小日向雄真后母带来的孩子，换句话说也就是没有血缘关系的妹妹。同样就读于主角所在的学校，是个天真烂漫，纯真无邪的孩子。从小就只喜欢缠着哥哥，长大后也是一样。同时还非常擅长做饭，每天早上做好早饭叫哥哥起床是她最重要的一件事。



彼此相爱的人跨越万年的传说

6月，原本应该是令人烦躁郁闷的梅雨季节。然而今年的6月这里的天空却是晴朗无云，来自天气预报的消息也表明这种令人神清气爽的天气还会持续一段时间。不过并不是所有的人都能这正体会到这种难得的神清气爽。

《龙刻》 PS2

发售日：2006年9月21日　发行商：KID

画面：★★★★☆　人设：★★★★☆

音乐：★★★★☆　剧情：★★★★★

水内司，皆森高中一名普通的学生。正走在灿烂阳光下的他脸上却遮满了乌云。一张少女的脸，一张少女哭泣的脸——没错，这就是困扰他的原因——不过最让他在意的是这个连续几天出现在自己梦中少女，因为这张从未见过的脸却显得那么熟悉……

某一天，一位名叫水乃内美流的少女出现在了司的面前。虽然她自称远房表妹但司怎么也回忆不起曾有过这样的亲人，不过司从少女身上感受到了那曾经令自己困惑不已的熟悉感觉，就像在那个梦中所感受到的一样……





水乃内美流

CV：能登麻美子

目前就读于介森高中2年级，虽然自称是主角水内司的表妹、更称自己与其定有婚约，但主角自己完全没有印象。美流经常因为缺乏在城市生活的经验与常识而闹出过不少笑话，但她自身所散发出来的气质却让人坚信她绝不是一个来自乡村的普通女孩。最喜欢的就是坐在客厅认真地看电视。



狐假面

用狐狸的面具掩盖面孔的神秘角色。虽然身分、目的以及动机等一切不明，但根据她众多行动的特点以及执著地袭击美流来看，似乎对她颇有渊源。虽然对于主角等人来说，狐假面更倾向于敌人，但在某些情况下还是会向司提供帮助，可以说整个游戏的谜团都集中在了她身上。

安部刹那

24岁大学毕业后就来到了介森高中，成为了医务室老师。虽然最初刹那对于这份工作还存在着这样那样的不满，然而在与学生们的接触中她逐渐改变了自己的看法。虽然表面上一脸的冷漠，但事实上刹那不仅愿意去理解对方更是一个好的倾听者。刹那的好奇心非常旺盛，往往会为了探寻一件事物而令自己陷入意想不到的麻烦中。



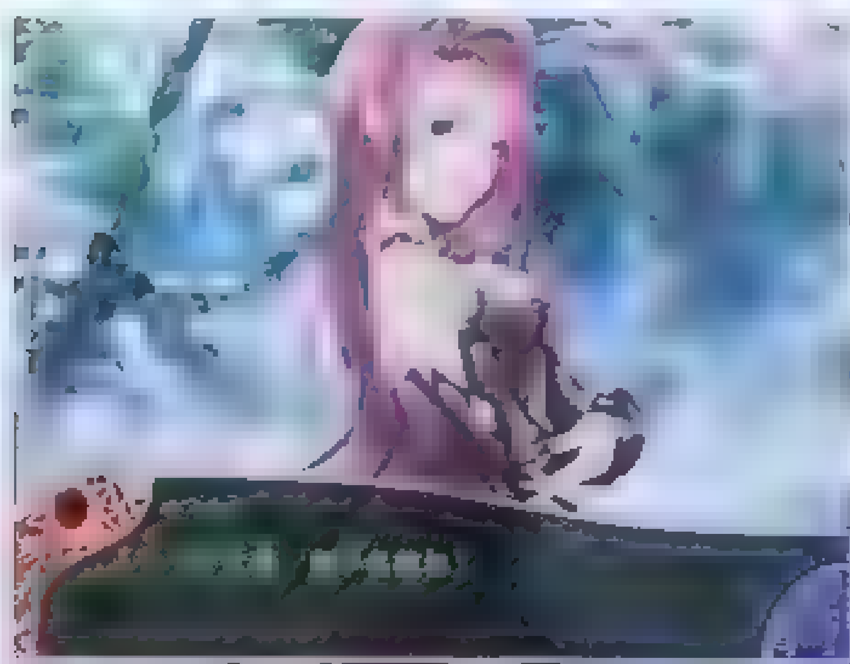
《鸟笼的彼端》 PS2

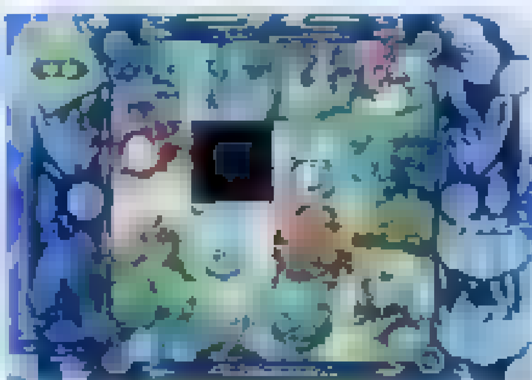
发售日：2006年7月27日　发行商：TAKUYO

画面：★★★☆☆　人设：★★★★☆

音乐：★★★★☆　剧情：★★★☆☆

游戏中玩家要扮演被异世界“菲姆特”召唤来的“解放者”，而目的就是通过自己的努力去解放这个世界众多被各种羁绊束缚住的心。但是要想回到原来的世界，单凭一个人的力量是不行的，玩家要找到一个内心得到了解放的人才能够一同离开。也就是说，玩家的任务就是在这个世界找到能够对自己敞开心灵之窗的另一个人。





与同类游戏一样，本作的流程也是在解谜部分和探索部分之间相互切换进行的。游戏中解谜部分为“拼图”，就是要在规定的区域(4×4的方格)中移动散乱的15张图片，将其拼成一幅完整的图画。需要注意的是在移动次数上是有限制的。在解谜部分，中途或是使用完了规定的次数后都能够进入到探索部分。在探索部分，玩家可以在大地图上自由选择将要前往的地方，在不同的地点玩家将会遇到各种性格的人，而努力解开他们的心结就是玩家所要做的。随着玩家的深入，在探索部分还会触发各种事件与情节，通过这些事件能够着重增加某一个相应角色的关系，这样才能做到尽快离开菲姆特，回到原来的世界。



自由谈 PLAYER'S FORUM

胜负师：主持自由谈这么久以来，我实在记不清自己看过了多少篇稿子。说实在的，能让我开怀一笑的有一些，能让我有所思考的并不多，而能让我感动的那更是少之又少。很难得，这一次出现了一篇让我感动的作品。刚看到《我的游戏男友》这样的"俗名"时我本不以为然，但平淡的词句中透出的真情却着实让我颇有感触，在这里祝天下游戏人终成眷属。另一篇文章是一位玩家的ChinaJoy观感，显然，失望的情绪占据了主导，这里特别附上一些展会SHOW GIRL的靓照，希望她们的笑容会一解各位玩家心中的不悦。（图片由levelup.cn多位网友提供）

（自由谈投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

我的游戏男友

文 佚名

他出国，我没有去送他。因为他说过，怕我在他面前掉眼泪，如果我哭了，他会不知所措，不知道怎么安慰我。他在临走前的那天晚上，交待了要我帮他做的所有的事，包括在他离国的这段时间帮他买每一期的《游戏机实用技术》。

我的男友是个坚持玩单机版游戏的男生，在我还没有和他在一起前，我们是同学。我们是小学的同班同学，初中的校友，高中的同桌，这样的关系让我一直认为我们是那么有缘分。高中的时候，每次他买来UCG我都会抢来看，但对于我们这样的女生，所惊讶的只是游戏的画面和人物的惊艳，是那种典型的看图不看文的人。在他的"教导"下，我这个对游戏一窍不通的人开始对游戏产生了兴趣，整天把游戏的人物啊，歌曲啊挂在嘴边。他把G B A带到学校里借我玩，下午自修时，我们一起偷偷玩着Mario，或是看他玩《黄金的太阳》。文理分科后，我有好长一段时间不能适应看不到UCG，但我却又不会主动到他班去借，哪怕我们的班只隔着一堵墙，因为在喜欢的男生面前我是那么笨拙。

高考结束后，我们各自呆在家里。有一天，他叫我帮他去拼图，他买了一幅内容是《FFX》中尤娜和泰达在幻光河中的一千块拼图。拼图的时候他很惊讶于我的速度，因为我不敢看他，就只能埋头拼图，所以拼得很快。用了两个下午的时间，终于完工了，看着他在为拼图装框的样子，我知道应该不会再到他家去了。那段时间，UCG在举办抽奖活动，大奖是电视加主机，他也兴致勃勃地把自己的资料寄了过去，还说如果能抽到的话就把电视送给我。尽管我知道是句玩笑话，可是心里还是很高兴。但不是所有的人都那么幸运的，他当然也不例外。

于是有一天，他在电话里要我去他家看样东西，我怀着一肚子的疑问到了他家，看到他得意洋洋地站在PS2的旁边，他终于买到了他梦寐以求的游戏机。他兴奋地给我看《FFX-2》的开场动画，给我听《久远-光与波的记忆》，给我介绍PS2的多种功能。尽管我似懂非懂，可是我还是很乐意听他说，他兴奋的样子是那么可爱。

现实总是残酷的，高考的各档分数线下来后，在学校里，我碰到了他。远远的，我感到他在看到我之后就急忙把目光移到了别的地方，我知道他这次考得不理想，但我不知道该怎么安慰他。当我知道他填了宁波的一所学校后，我的心情很差，我想我们以后应该会断了联系吧。他开学的那天，在上火车之前，我收到他的短信"I will be back！"觉得奇怪又好笑，现在想想，可能是哪个游戏里的台词吧。

我是一个很恋家的女生，初进大学的那几天，我很不适应，又生了病，心里很难过，就想到了他，给他发了短信，他收到后马上打电话到我寝室，我很感动，但我想，也许他对每个朋友都那么好吧。

我和他断断续续地发了半年的短信，人的第六感有时是如此难以解释。有一天晚自习，我收到了他一条很奇怪的短信，感觉他是话中有话，就打电话给他，他吞吞吐吐的告诉我，他是个很现实的人，不能接受两地的感情，他觉得很对不起我，可是我一点也不怪他，因为毕竟是我自己喜欢他的。而后的两个星期，我真的体会到"食不知味"的感觉，在那以前，我总认为是发明这句话的人太夸张了。

接下来的半个月，我们都没有主动发短信给对方，2月29号那天，他发了条短信给我，说在特别的日子里要送上一份特别的祝福，我的心里却不知是个什么滋味。3月11日，我还在学校里，却意外接到他的电话，他说有话要和我说，在电话里说太不正式了，希望能和我当面说。第二天，我坐在回家的公车上，心里却不想回家，因为我不知道他到底想说什么，也不知道该怎么面对他。他刚看到我的时候，只是埋头吃肯德基，什么都不说，就在我快回到家的时候，他拦住了我，可还是什么都不说，他问我能不能发短信和我说，我和他说要不就当面和我说，要不就不要和我说了。他看着我问我能不能和他在一起，其实这么多天，我从来没怪过他，甚至从没停止过对他的喜欢，他发给我的短信，在经过一番心理挣扎之后还是没能删除。于是世界上少了两个单身的人，多了一对恋人。

和他在一起的日子比单身的日子多了一些眼泪，但更多的是无数的快乐。我们一起看电影，吃东西，逛西湖，其实对我来说去哪里都没关系，只要能和他在一起。虽然我们分隔两地，但是我们每天都打电话，200公里的距离并没有影响我们的感情。在校园里，经常能看到一对对的恋人亲昵地走在一起，每当看到这些，我就会想起在远方，也有我的恋人。

第一次去宁波，他和我一起去买了PS two，以前我玩过PS2，所以当我看到这个"迷你"版的时候也觉得很有趣。但看到他把PS two从包装盒里拿出来又放进去，又拿出来又放进去，几次下来我就郁闷起来，但看到他开心的样子我又什么都说不出来了。

这样的经历不止一次，买PSP时也是如此。在他权衡了好久之后他终于决定拿出"巨款"来买它。他买PSP的时候有几个初中生模样的男生在烧录GBA的卡，我看到他一张张地数着百元大钞的时候旁边的男生在窃窃私语："好有钱啊，我也想买。"心里竟然有了一点点的虚荣心。他拎着PSP走出店门的时候停下脚步对我说，我们一起买了两台对他来说很重要的游戏机，多有纪念意义，并把PSP放在了我的手里。

江南的夏天很热，知了声此起彼伏，从轻到响，又从强到弱，夏日的街头少有行人，可我们却坐上了去上海的火车，去看ChinaJoy。清早我们就已候在火车站等着去上海的火车，去之前，他早已洞察好了到新国际会展中心的路线，于是在我的记忆里，我们没去有名的东方明珠、外滩，没去豪华的大商场购物，有的只是一次又一次的坐车的记忆，从杭州到上海的火车，从梅陇到浦东的地铁，我们的大部分时间都是花在交通工具上，听着展厅里震耳欲聋的音乐，排队去拿一些其实并没什么用的海报和客户端光盘，对上海的记忆，就是我们四


■不爱红妆爱武装，吉翁军的两个MM很是抢眼


■我？居然还请来了外援，看来宣传部门还挺可巾木的


■在网友提供的照片中，这两个姐妹花的照片不下十张，看来是某人的特别喜好吧

只手都拿不过来的这些赠品。

快乐的时光总是过得很快，转眼已经两年多了，他也从大学毕业踏入了工作岗位，一天，他问我，知道迪拜这个地方吗。我以前在时尚杂志上看到过这个地方，据说是全世界最富有的地区，有全世界最高级的酒店，有钱人可以买下整个岛来投资。他告诉我他可能要到那边去工作几年。听到这个消息，我的眼泪就从眼角滑落，这对我来说太意外了，我终于盼到他从宁波回来，终于可以一直在一起，可是为什么没过多久又要分开。他对我说他要为了我而努力奋斗，实现我26岁就结婚的梦想，我无言以对。我没有阻止他，因为我知道他也想出去闯一闯，我也不想他如果因为我而留下来的几年后，每当想起这个他本可以出去的绝好的机会而后悔。从他讲起他从网上了解到的迪拜的信息时兴奋的样子，我知道自己没有做错。他说要得到什么必须也应该放弃些什么，和他在一起，我学会了很多。在寂静的夜晚，室友们都进入了梦乡，而我终于可以放下伪装了一整天的开心面具，任凭眼泪滴在无辜的枕巾上，我无数次在心里说着你别走，你别离开我，却在第二天他问我有没哭的时候一次次地欺骗他。

他临走前给我留下了NGC，和好多张他为了我而去买的游戏碟，背着PS2和PSP去异国他乡实现他自己的梦想。在北京首都机场，他打了电话回来告诉我他就要上飞机了，在喧闹的机场里，在挂电话的最后一刻，他对我说"我爱你"。我什么都不求，只希望他平平安安。

他走后的第二天，我为他买了新一期的UCG。他说他一年之后会回来一次。捧着崭新的杂志，我知道在集齐了24本以后，我就可以亲手交给他了。

我，等着你回来……

后记：我一直不知道该送他一份什么样的礼物才最有纪念意义，于是我想到如果在他最喜爱的杂志上能有一篇我写的关于我和他的故事，我想他一定会很意外很惊喜，我写这篇文章惟一的目的也就在于此。

悲哀与希望

第四届ChinaJoy观后感

文 戈登·弗里曼


■这个展台的布置和SHOW GIRL的穿着都体现出海洋的特征


■保持笑容是SHOW GIRL的[illegible]必修课，不过要保持[illegible]天[illegible]容易的


■据多哥鉴定，这位SHOW GIRL与前年TGS上的中村美玲小姐有几分神似。


■全世界流行的中国风在本次展会上当然也能看到。

7月30日，也就是第四届ChinaJoy展的最后一个公众开放日，我和三个朋友如约在展览馆附近的地铁站碰头。早上8点45分左右，我先到了，第一感觉就是人暴多，因为我每年都是上午开馆之前到的，往年可没那么多的人。由于在前一天晚上已经看过朋友写的新闻报道，已经对今年参观人数之多有了心理准备，但还是没有想到连附近的地铁站也已经人流涌动到如此地步。四个人都到齐之后，我们开始朝展馆进发，这一路上，我们发现今年激增的参观人数已经直接带动了黄牛的数量，身边不时伸过来一只只拿着一叠展会入场券的手，伴随着"票子要吗？"、"八十块，爽气点！"等叫卖声，不禁使人联想起了《丧尸围城》预告片中的景象，我们也被迫加快了脚步。

等我们到了展馆门口，我们都感觉到了一个前所未有的ChinaJoy在迎接我们的到来，第一次需要在上午刚开馆时就排队买入场券，第一次需要排很长的队伍才能缓缓进入展馆，也第一次在还未进入展馆时就发生了让我们很不愉快的事情。辛辛苦苦排队等候入场，在即将进入展馆的那一刻，门口工作人员接过我手中的入场券，当我准备接回每次留作纪念的另一半票根时，却看着那个工作人员将我的入场券拦腰撕毁，扔到了他脚边的地上，顺着我那被撕毁的票根，我看到是堆着一地的已被彻底撕毁的票根，心中大为不快。我无奈地捡起了自己那张被撕毁入场券的各个部分，塞进了口袋，和同伴们一起悻悻进入了场馆。

直到下午离开时才明白了早上撕毁票根一事的原因，原来这两天展馆门口有大量的黄牛回收已经离开展馆观众手中的完整入场券，然后再继续倒卖给新来的观众，这直接影响了主办方的直接收益。了解到这一情况后，我们不免有些同情主办方，他们也有很多无奈之处，但也感叹我们的展会有太多不尽如人意的地方。尤其是这次，观众的数量突然比往年多了许多，也许是知名度的提高，也许是展会前一些媒体的炒作，也许是PS3的魅力吸引了大量的电视游戏玩家(如果真的是这个原因，还算是个好现象)，但人多导致了很多意想不到的事情的发生，直接暴露出展会主办方管理上的诸多问题，以及我们部分玩家自身的素质问题。黄牛的泛滥成灾、票根和记者证的随意倒卖和贩卖、饮料小贩的猖獗，甚至在周六由于主办方不知何故推迟了开放进入的时间，导致某网络游戏公会的众会员等不及而当场集体撕毁票子拥入展馆的事情发生，一下子造成了严重的混乱场面，很多人随即一起拥入场内，局面一时变得难以控制。无论是主办方还是玩家自己，都应该好好思考和反省一下了。

我们一行人终于顺利的进入了W1号展馆，随之而来的感受是网络游戏的泛滥。网络游戏在中国游戏产业中扮演的角色让我们真的很难对它微笑，这次的展会无疑将国内网游产业的畸形发展状态彻底暴露了出来，尤其是在W1号这个几乎只有国内网络游戏公司的展馆。只要是个有几年电视游戏经历的玩家，都会在这里发现一个明显的现象，就是自己曾经熟知的游戏角色，会似曾相识地出现在各个国产网游的宣传海报上，并换成了别的名字或者类似的职业。抄袭已经成为了中国网游一种荒诞的现象，荒诞到一把普通的木剑，会以同样的插画、同样的属性、同样的名字出现在不同的国产MMORPG中，这让我们实在有些无奈。

今年的网络游戏主题是"休闲游戏"，但我们很难发现一些原创的休闲游戏，看到的只是很多经典单机休闲游戏改头换面之后成为了网络休闲游戏，数量众多，眼花缭乱，却大同小异，你抄我改。怪现象远远不止这些！网络游戏作为典型自生性游戏的代表，其本身的游戏性是需要众人一起试玩并经过一定时间的检验，才能做出评价的，也就是说，网游从某种角度而言，不是很适合将试玩放在这样的短期游戏展会上的，所以参展的主要目的是为了作品上市前的宣传。不过在我们这里，我们看到了"超级盛典"般的宣传。各个展台的音响一个比一个厉害，你争我抢地提高分贝，完全不顾观众耳朵的承受能力，噪音污染已经变得名正言顺。各个网络游戏公司展台的表演和活动如火如荼地举办着，大牌明星也纷纷到场，伴随着众多展台小姐不知疲倦地发放着大到夸张的纸袋和毫无用处的纪念品以及非可再生纸制造的海报，更是吸引着无数盲目排队的人群，他们只是为了拿一些"免费"的东西来抵消票价，而根本不关心这个到底是什么游戏，或是游戏的质量如何。有些展台的确是提供了他们所制作的网络游戏的试玩，但完全可以说是虚假的市场调查。提供试玩的游戏都是从最低等级开始，只能在一小部分场景中行走，几乎没有道具，也不会发生战斗，屏幕中看到的只有NPC和在自己身边试玩的其他玩家。这样的试玩到底是在玩些什么？这样的试玩能展现一款网络游戏的特色吗？那些试玩的玩家用

他们的行动回答了我们心中的疑问，当他们在试玩一款游戏不到三分钟后，就不假思索地填写完了调查问卷，然后从工作人员手中换过纪念品，匆匆赶往下一个展台排队等候去了。我们也不禁怀疑起调查问卷的内容，并亲自参加了某网络游戏的试玩，发觉调查问卷上的很多游戏卖点的试玩版本中根本没有提供的功能，这让我们如何诚实的回答调查问卷上的问题？

看到这里，我们对于这次展会的感觉已是一落千丈，所以决定不在W1号展馆逗留了。当我们进入W2号展馆时，远远地就看到了我们熟悉已久的众多游戏公司的LOGO——SONY、Konami、育碧、EA、Square Enix、SEGA……这次似乎没有了神游的影子，为什么去年来参展了，这次却没有了踪迹，不免让人有些疑惑。

Square Enix虽然是出展了，而且这次不再有"网星"的名字，但是我们却感觉到了它在中国的大变样，一点SE游戏的影子都看不到，看到的只是那些我们根本叫不出名字的网络游戏，即使SE有我们想玩的网络游戏，但也没有在中国上市。

SEGA的情况也和SE差不多，即使是广井王子和铃木裕这两位著名制作人总共不到5分钟的到场宣传，带来的也只是两款题材略带有冷饭性质的网络游戏。很多网游玩家根本就不知道曾经有一款电视游戏名作叫《莎木》，不过还是纷纷快速试玩了《莎木ONLINE》两分钟后就拿了礼品走人，谁叫SEGA提供的纪念品那么有诚意呢？不过我们SEGA的变样也成了我们心中另一件遗憾的事情。

Konami的展台被众多人称赞，因为至少还像那么回事儿，不过提供试玩的游戏软件阵容大都是已经发售上市的作品，不知道这样的展出有何用意，但至少我们看到了很多非电视游戏玩家被《宇宙巡航机5》和《新魂斗罗》这样的作品勾起了不少美好的回忆。

EA和育碧的展台让我们费了好大的劲儿才找到，原因让人有些哭笑不得，因为这两家公司的展台上方都没有悬挂自家公司大LOGO，却都被包容在中央电视台电视娱乐产业的展台中，算是与中央电视台共同参展，这件事直到现在也很难让我们理解，这两个大型游戏公司为什么要如此参展？事后我们在另外一处又找到了一个EA的独立展台，却看不到育碧的独立展台，育碧的展台这次只在中央电视台展台下占了小小的一席之地。EA和育碧的展出可以说是全场最有实质内容的，尤其是育碧，提供试玩的开发中游戏达到了6款，平台也涉及到各个主流机种，甚至包括X360版本的《分裂细胞4 双重间谍》和《炽热天使：二战中队》，即使是在那么狭小的一块展区，整个展台的诚意绝对是值得肯定的。

说到诚意，不得不说一下这次SONY的展区，即使我们知道展出的PS3只是能够隔着玻璃拍照而不能实际试玩的空盒子，即使我们知道这里只有E3展沿用下来的东西，即使我们知道展区内所播放的游戏影像是我们都在E3电玩展的报道中看过的已经熟悉到不能再熟悉的内容，但我们还是要说，SONY是有诚意的，这是SONY在考虑了既节约参展成本，又顾及到中国游戏市场后所做出的一个试探性的参展方式。即便如此，我们依然感受到了游戏展该有的专业氛围，宁静而不失内在的狂热。愿意排队进场观看的玩家，不能说全部都是电视游戏玩家，但至少大部分是核心玩家，因为只有进场观看的人，才能感受到震撼心灵的气氛。每一段PS3游戏影像过后都会有雷鸣般的掌声和欢呼声，即使馆内只有百来个人。尤其是最后《潜龙谍影4》的那段影像，一开始播放，全场就轰动了，完全进入了高潮。我从SONY的展馆出来之后，不禁联想到另一个朋友独特的观展过程：他是一家游戏店的老板，买了30元的入场券进场之后他就直奔SONY的展馆，排队1小时，进SONY展馆看了40分钟的PS3游戏影像，之后大呼过瘾后直接回家。

我们的确看到了中国游戏产业背后的悲哀，也联想到SONY的PS2进军中国大陆市场后"只有主机销量没有软件销量"的奇怪现象，但我们还是由衷地希望SONY能进入我们的市场，即使不是现在，也希望是不久的将来，我们能看到价格合理的行货版PS3和阵容齐全的PS3软件，因为我们需要这样的新鲜血液来改变现状。

W2号展馆无疑是这次展会惟一有亮点的地方，不过听说这次展会的规模扩大到了需要开放3个展馆，于是我们朝着W3号展馆前进。不过，所谓的展会规模扩大有些让人摸不着头脑，W3号根本就没有游戏展台，只是一个玩家休息区，整个展馆被麦当劳和可口可乐的商业活动全部包办了。很佩服大企业的商业嗅觉和市场头脑，但有些喧宾夺主的感觉，而且休息区的状况简直混乱不堪。供玩家休息用餐的桌椅数量根本不够，所以我们看到整个W3展馆的地板上坐满了吃着麦当劳的人们。无奈的表情又一次出现在我们的脸上。我们也只有席地而坐，吃着和别人一样的食品。另一个让我们感到失望的情况是很多人吃完之后，站立身便拍拍屁股走人，留下了一地的垃圾和自己觉得无用的纪念品，顿时满地的食品包装、纸袋、海报、宣传手册……一片狼藉。为什么这些人就不能随手把垃圾丢入垃圾桶，展馆内明明有很多的垃圾桶，为什么这些人就不能多走几步路？部分玩家的道德修养不怎么样，而游戏厂商地毯式的垃圾纪念品轰炸也并不可取。举个最好的例子，SONY是本届展会中为数不多没有派发任何东西，也没有启用扬声器的展台，他们的展台小姐着装也不"清凉"。SONY很明白，PS3就是他们最"性感撩人"和最有吸引力的实质内容，这是不是能给我们的游戏厂商一点启示呢？

吃完午饭，我们漫无目的地继续闲逛，找找有没有漏看的东西，再拍点照片，留些纪念和回忆，但看到的只是更多的失望。我们发觉这个展会的不专业，还体现在很多细节上。我们拿着相机，却很难拍到让我们眼前一亮的东西，几乎没有什么实际的游戏试玩内容供我们拍摄，除了COSPLAY，剩下的大多是展台小姐。这样的困惑不只我们有，因为当我们回家上网查看各大游戏网站的ChinaJoy报导时，也只有上述两种照片，我想不会连记者都只能拍SHOW GIRL吧，的确能进入他们镜头的好东西实在太少了，这变成了无奈的选择。说到这里，不得不提一下展台小姐，她们的确一直在努力保持笑容，还要应对一部分观众的合影要求，实在不易。不过，除了穿着特殊服装或者干脆一身"清凉"在那里摆POSE的小姐之外，其他展台小姐对自己所负责展台的展出作品没有任何了解，根本无法指导玩家进行游戏和提供必要的讲解。即便是Konami展台的礼仪小姐也几乎全是一问三不知，很多玩家面对头一次看到的电视游戏只好悻然离去。

展会的不专业也直接导致了另外一些怪异现象。不知道参观过本届展会的玩家有没有发现在离SONY展馆不足5米的地方有一个摊位竟然是买箱包的，这实在让我们心寒到了极点，也不知道为何这个完全与游戏没有关系的广州企业会占据这样一个展位。



■要是SHOW G[illegible]没有她，绝对会遭到[illegible]卫队的口诛笔伐。

■这个"卖扇子的小女孩"看上去真是楚楚可怜啊！

■集团战术在展台小姐的人气大战中有时也会起到不小的作用

下午3点左右，我们准备离开，在满地的垃圾中，我们艰难地行走着，脚步和心情同样沉重。看着部分厂商已经开始收拾东西准备走人，俨然不顾还有新的观众正在入场，我们也不知该说些什么。我们几乎没有拿什么纪念品，因为我们在来之前就已经明白大多数的纪念品都是无用的广告垃圾。我们怀着悲哀的心情，拿着几乎装满了SHOW GIRL照片的相机，失望地离开了已经来过两次的上海国际展览中心，迎接我们的依然是无尽的黄牛和小贩。在向地铁站前进的路上，突然看见有几个玩家摆了好大的一个摊位，走近一看，全是我们熟悉的电视游戏名作的原版光盘，有《最终幻想Ⅶ》、《鬼武者2》、《古惑狼》等等，很多人在询问价格。这可能会是多年后回想起此次展会时，还能清晰记起的一幕吧。

第四届ChinaJoy的落幕已经过去了一段时间，但是自己观展归来后的矛盾心情，伴随着这么多天来的思考，也夹杂着周围人对于此次展会的各种言论，始终在心中徘徊。作为一个全平台多风格的玩家，也作为一个刚进入这个行业不久的新人，和周围的业内同事还有朋友，对这次展览会更多的是失望。尤其是电视游戏玩家，几乎是到了绝望的地步，还好SONY的展馆让我们依稀看到了一些E3和TGS的影子，如同在漆黑的房间里点燃了一支蜡烛，微弱的烛光仿佛让我们看到了些许的希望。不管怎么说，有希望终究是好的。

明年我们还会去ChinaJoy，只要它继续举办，无论它是好是坏，我们都会亲眼见证它的发展和成长。希望下一次能够有一个更成熟、更干净的游戏展会等待着我们。

游风艺苑



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

可能是上期卡伦在这里强烈呼吁广大男性读者积极投稿的话收到了些许的成效，目前《游风艺苑》来稿"阴盛阳衰"的局面得到了一定程度上的改善。无论是男性作者来稿还是男性向的作品比例都有所回升。大家可以从这次选用的稿件的风格上看出这一变化。毕竟，相对于某种风格一枝独秀，百花齐放才是更好的。此外，最近多次发现部分作者未能在来信中提供真实姓名和邮政编码，这无疑对我们的稿费及时发放造成了一定的影响。因此，希望大家在投稿时注意一下，卡伦在此先谢了！



广州·+KAEDE+

或许游戏中的美少年们生来就是为同人女们的恶趣味服务的。眼前这位楚楚可怜的兰丸，柳眉微蹙，眼神中带着几多哀怨与忧伤……不得不承认作者在人物表情细节刻画方面颇有造诣。



昆明·艾博凯

若不是标志性的双枪和火红铠甲，相信很多人都很难将这满脸肃杀之气的"野蛮人"与"《战国BASARA》系列"中的热血青年真田幸村联系起来。不过，作品将那种"一击必杀，取上将首级"的瞬间表现得极富视觉冲击力且动感十足，应该算颇有特色的同人佳作。



北京·波子

《VP2》推出后，画廊收到了不少水平不俗的同人作品，右图便是其中较有代表性的一幅。作品的构图、上色以及细节刻画都可圈可点。尤其是对体积感和质感的表现，充分显示了作者扎实的美术功底。



临汾·刘云

"《FF X》系列"是万千玩家心目中的经典，而这张写实风格的尤娜或许已勾起了大家的美好回忆。作者通过细腻的笔触，将整个画面描绘得细致入微。人物光滑圆润的皮肤是作品的亮点，再结合韵味十足的蓝紫色调和精致的细节处理，使整个画面精美异常。



上海·张轶闻

一幅用矢量图软件绘制的RX78-2。机体的造型和细节基本忠实原作，但在腿部透视上存在一些小问题。不过，对于机体设计爱好者来说，也许亲手将自己钟爱的机体呈现在画纸上本身就是莫大的享受吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园
GAME & A.C. GARDEN



这里首先要向大家赔个不是。上期动漫情报站的“动漫作品真人化”新闻配图出现错误，注释为“户田惠梨香”的图片实为另一名偶像女星长泽雅美……555真是悔得肠子都青了啊，一向对此类美女颇为在意的我居然会犯这种低级错误！难道是因为一直好不了的感冒引发了脑子糊涂？或者是选图的那一刻被灵魂附体，突然神经短路了？再不就是最近中了大魔王的招，霉运牵连到了工作……总之出现这样的情况一定是由客观的不可抗力因素所致，一定是一定是……(碎碎念)。

近期很喜欢的动画《寒蝉鸣泣之时》已确定在今年冬天推出PS2游戏了，下期ACG互联就将为大家作介绍，敬请期待！

动漫情报站 A.C. EXPRESS



序章DVD先行 京都动画新版《Kanon》整装待发

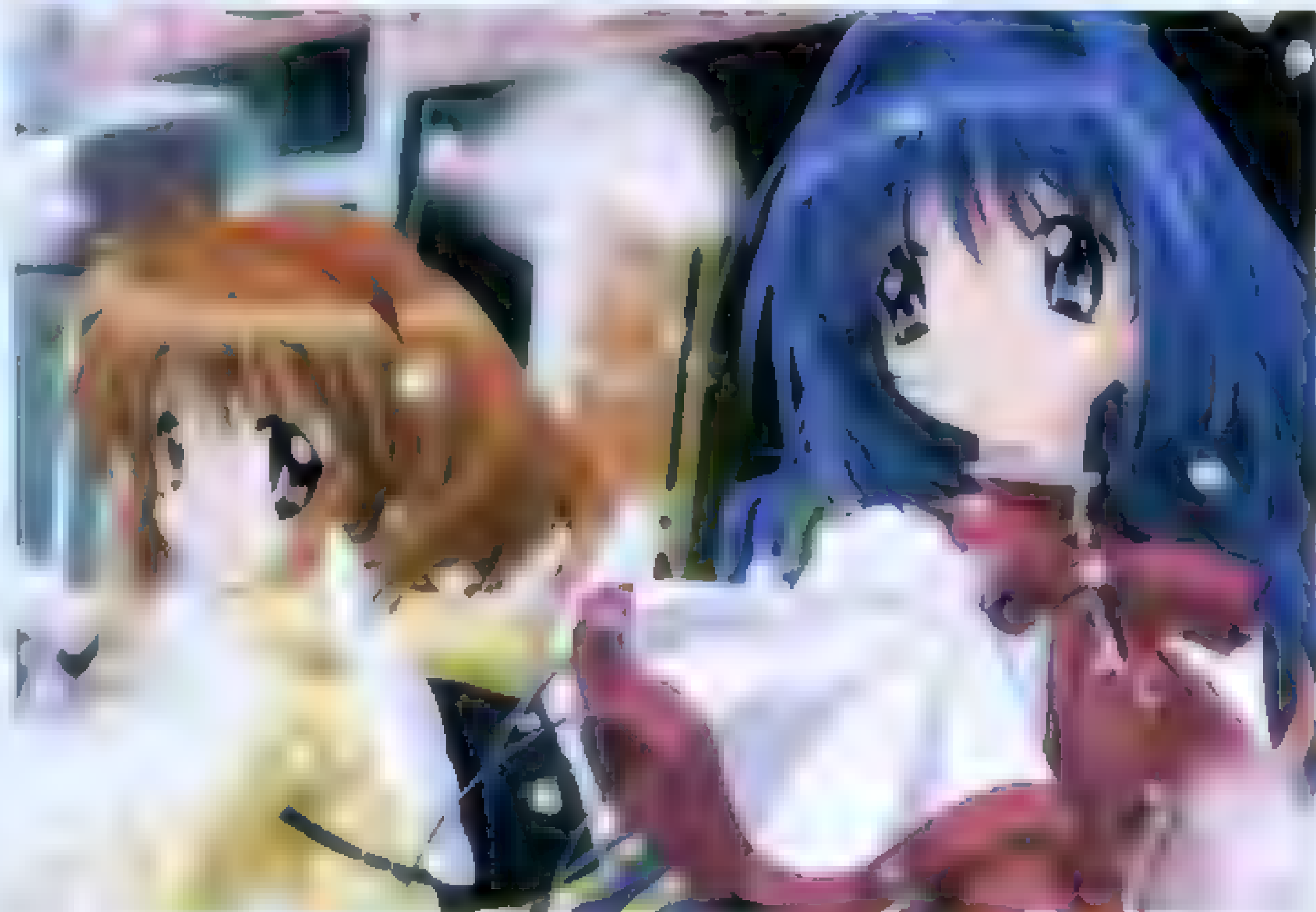
改编自Key社著名催泪美少女游戏、由京都动画公司制作的新版TV动画《Kanon》将在10月5日迎来TBS首播，此前已分别于3月27日和7月14日公开了2段预告片影像，其中几位女主角还将沿用旧版声优堀江由衣、国府田麻里子、饭冢雅弓、佐藤朱以及田村由加利……然而这一切对关注该作的朋友来说都已经不足为奇。8月24日，广大FANS期待已久的序章DVD《Kanon PRELUDE》终于发售，几个一直伴随至今的疑问，也随着序章的此番登场逐一露出端倪。

●大变脸佑一，令人在意的声优居然是……？

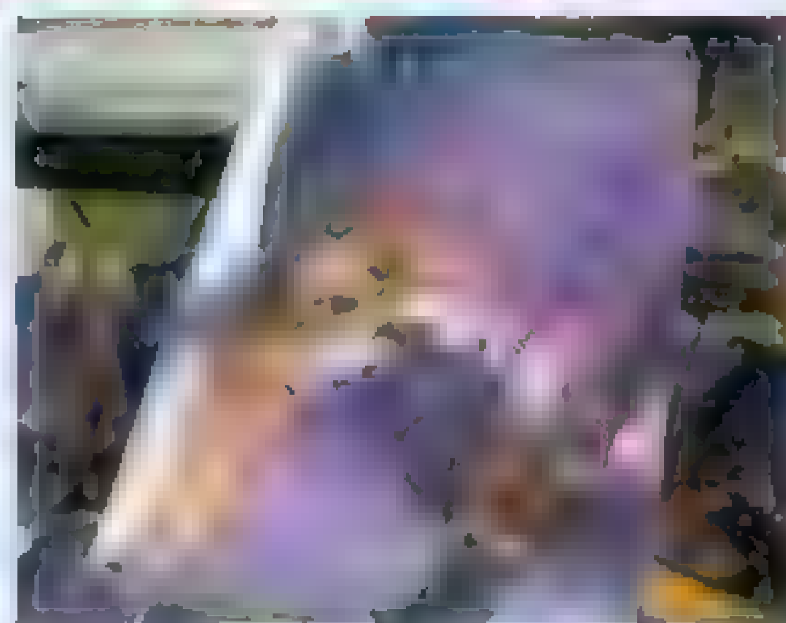
在之前的预告片中，大家就惊异地发现新版里男主角相泽佑一已经成功变脸，较旧版而言委实成熟帅气了不少，于是“会找谁来配音”便成了令人十分在意的一点，但官方却迟迟没有公布人选。如今，这个谜题终于揭开！……是的，如果你有足够的后宫动画积累，如果近期的话题之作《H&C》《凉宫》《银魂》你正好都比较萌，听着序章里那把熟悉的声音，一定能猜到他就是……杉田智和！人红了果然出场率也高起来。

●《Air》的影子，再度引领泪腺大爆发？

去年1月播出的TV版《Air》可谓给京都的Key社游戏动画改编开了个好头，如果京都接下来还有意做《Clannad》和《Planetarian》TV版的话。就算游戏死忠坚持认为动画始终比不上原作游戏，但作为容易被看作没有内涵的美少女动画来讲，能让无数观众看得泪水涟涟，《Air》的质素已经算相当出色。而就目前公开的影像来看，《Kanon》的诸多细节都透着不少《Air》的影子。触动心底的怀念与感动，加上游戏本身也是超级催泪弹……各位，请提前准备好纸巾。





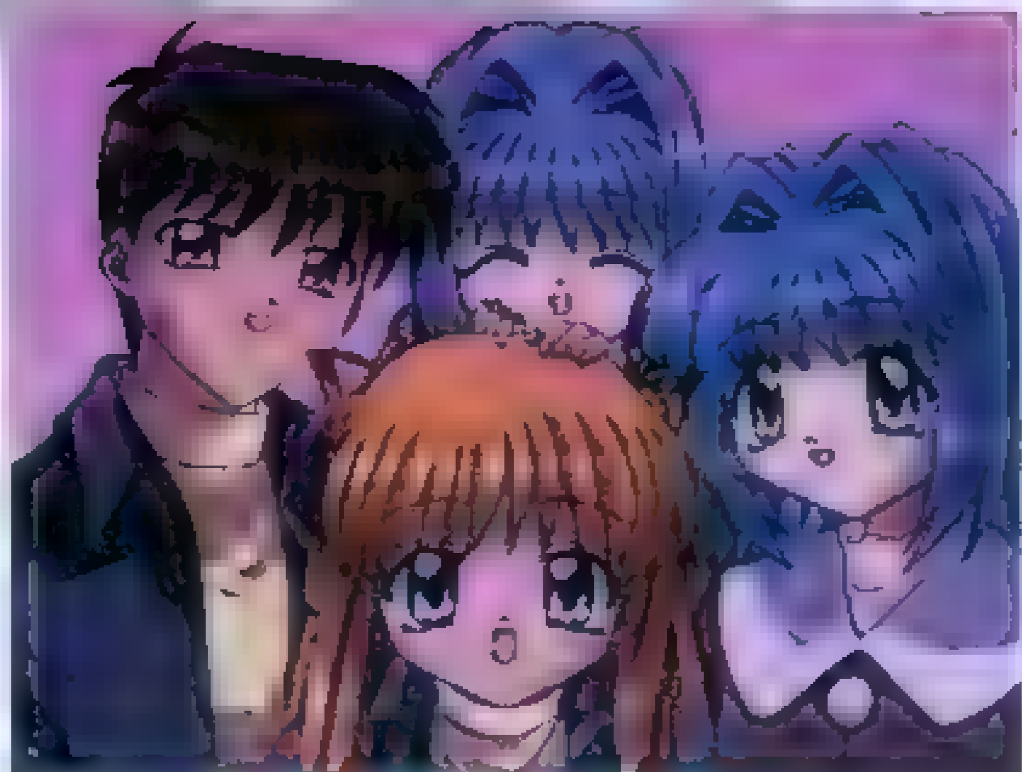


●期待的剧情＋高质量作画＋完美音乐，神作诞生？

近年来凭借《全金属狂潮》、《Air》、《凉宫春日的忧郁》等在动画业界建立起良好口碑的京都动画公司，其制作水准是有目共睹的。新版《Kanon》为24话，在对剧情的展开上，思路必定会和13话的旧版有明显区别，相较于旧版的从平稳铺垫到情感迸发，新版会如何处理？一起期待编剧和脚本的功力吧。作画方面，预告片和序章已明确传达出京都砸钱的决心，《Kanon》里弥漫的冬日氛围和京都精良的美丽画面相遇，塑造出冬天的北国所特有的空气感，如果能一直保持画面不走型，观看该作绝对是一种视觉享受。至于音乐我们就不用担心了，I've的名气是摆在那儿的。

新版《Kanon》能否如愿成为FANS心中内定的神作？让我们静候10月的到来。

◀时隔5年，正太变身美青年。



▶和上面那位比起，当年的佑一确实长得惨了点……

■相关链接

东映动画旧版《Kanon》：Key社处女作，「泣きゲーム」的开端，《Kanon》具有里程碑式的意义。2001年东映动画公司将其改编成13话动画，虽然成功融合了游戏中的5条平行路线，串起了5个女孩的故事，但受到技术和资金所限，旧版《Kanon》的动画质量不尽人意，其中最大的缺陷就是人设。

揭示板

动画化

《Venus Versus Virus》(第一回电击漫画最优秀奖获奖者铃见敦原作，少女对抗魔人大战惊艳上演)；《心跳回忆～Only Love～》(知名恋爱游戏第二度动画化，转校男生的幸福后宫10月2日降临)；《银色的Orinsys》(《电击魔王》雨宫瞳科幻小说登陆TV动画，人设师平井久司再造大众脸)；《Pumpkin Scissors》(GONZO挑战大好评热门漫画野心之作，漫画版《月刊少年MAGAZINE》正刊11月号连载开始！)。

特别篇＋剧场版

《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society》(剧场级震撼视听！！Production I.G重金打造完全新作长篇，草薙素子9月1日回归，105分钟无间断酣畅格斗！)；《飞跃巅峰！&飞跃巅峰2！》合体剧场版(GAINAX神作OVA10月1日完美合体，上映场馆追加决定！)；《蔷薇少女 ouberture》(最强萝莉动画终推特别篇，水银灯女王风中飞舞)。

续作＋新系列

《英国恋物语艾玛 第2季》(英伦古典风重返温柔乡，加倍期待的纯爱故事圆满交代？)；《装甲骑兵》(高桥良辅新系列2007年制作决定，机器人动画杰作暌违13年复活)。

"圣地秋叶原"化身游览胜地

你知道吗？一向被视作"OTAKU圣地"的秋叶原，如今已俨然成为一处游览胜地。于8月24日迎来周年庆的电车公司"TSUKUBA EXPRESS"（简称TX）就见证了秋叶原这一年来的显著变迁。秋叶原作为游戏软件、动漫周边、同人志等象征着"OTAKU文化"商品的贩卖集中地，自从TX线路开通以后，前来玩逛的人便开始呈现多样化的趋势。以TX始发站为标志，新的人流正不断涌进秋叶原，可以看到不少一家几口、情侣、女性光顾动漫电玩商店甚至女仆咖啡屋等，改变了过去这些地方尽充斥着男性的传统。秋叶原电器街店主就很兴奋地表示，这一年客流人数是成倍地增长。

有数据显示，JR秋叶原车站乘客从2004年度平均每天14万人增加到2005年的17万人，TX秋叶原站客流量在2005年也平均增加了3万6千人，如今更是常常大爆满。会出现这种情况据说还主要是拜



日剧《电车男》所赐，很多人都抱着想亲临感受OTAKU文化的念头来到此地，不少特色店也开始采用面向大众的经营方式，从而增加了大量新顾客。不过也有专家认为观光客的激增只是一时的热潮而已。

揭示板

《浪客剑心》DVD全集、漫画完全版双双出击

今年是《浪客剑心》动画化10周年，借此机会这部经典作品又再度引起了人们的关注。完整收录TV正篇、剧场版和特别篇、并附有珍贵特典的完全限定DVD全集目前已接到近1万套的预约量，而完美保留了和月伸宏连载时期的美图彩稿、从7月份开始每月发售2卷的漫画完全版如今也宣告售罄，在这种情况下集英社及时作出了加印的决定。

小说月刊《Novel JAPAN》震撼登场

旗下已拥有《月刊Hobby Japan》、《GAME JAPAN》等多本杂志的著名出版商Hobby Japan又添新丁，全新小说月刊《Novel Japan》即将于9月9日面世，每月10日发售，定价780日元。这里汇聚了庄司卓、野崎透、水城正太郎等众多人气小说家，插画家则有四季童子、高田明美、田中久仁彦等华丽坐镇，怎能叫人不心动？官网还放出了用以宣传的第0号供免费试阅。也许不久就能看到有新动画诞生于此了。

揭示板

动画名曲刮起爵士风

将动画音乐和爵士乐完美融合、以崭新的编曲方式赢得关注的十二女子乐手团体（另一个"女子十二乐坊"？）"东京Brass Style"继广受好评的第1张专辑后，待望的第2作《飨宴》于8月23日发售。专辑收录了动漫迷耳熟能详的"宇宙战舰大和号"、"可曾记得爱"、"FLY ME TO THE MOON"等9支名曲。

"Sound Horizon"新作首次单曲化

以富于幻想美的乐曲＆前所未有的故事性风格著称的幻想乐团"Sound Horizon"将在9月20日推出第1张单曲《少年は剣を…》。收录包括新作PS2游戏《混沌之战》和某网游主题曲在内的3首歌曲，主题"少年与剑"巧妙地将乐团和游戏的世界观联结起来，构筑出全新的梦幻世界。演唱者：KAORI、YUUKI、REMI、RIKKI；解说者：大冢明夫、じまんぐ、深见梨加、Ike Nelson。



日本动漫歌曲排行榜 凉宫春日稳坐3周冠军宝座

尽管动画完结已经有一段日子了，但凉宫春日的魅力依然势不可挡！一曲收录在发售于6月21日的《凉宫春日的诘合～TV动画<凉宫春日的忧郁>剧中歌集》中的"God knows…"，自7月1日新上榜以来就一直维持着名次不断上升的良好走势。截止到8月19日，这首歌已经占据冠军宝座长达3周。

由美少女声优平野绫演唱的"God knows…"，乍听之下其实并无多少独特之处，不过是时下常见的轻快流行曲风。然而有凉宫春日的超强人气在背后撑腰（……），曲子也尚算流畅动听，加上是这种极度贴近大众倾向性质的歌曲投票，凉宫能保有如此的成绩绝对不足为怪。现在就等新一轮的榜单了……

■相关链接

《凉宫春日的忧郁 角色歌 Vol.2 长门有希》"雪、无音、窗边。"VS TV动画《童话骑士》片头曲"童话迷宫"：萌神长门有希终不敌童话骑士，被首发大碟的田村由加利挤到榜单第4位。



▶动画红，歌也红，人也红



第5届东京动画大奖暨电影节



■重温去年的美好回

8月25日，第5届东京动画大奖暨电影节在秋叶原UDX大厦AKIBA3D剧场隆重开幕。从25日到27日的3天内，这里将一举上映今年3月在东京国际动画展上公布的得奖作品。

本届会场从传统的东京写真美术馆转移到3月份开放的动画产业新据点——秋叶原UDX大厦东京动画中心，以年度最佳动画《剧场版 钢之炼金术师 香巴拉的征服者》为首，TV部门优秀作品赏《交响诗篇》、剧场部门优秀作品赏《名侦探柯南 水平线上的阴谋》等9部提名受赏作品和15部新晋的公募部门受赏作品都将悉数上映；同时，作为特别招待，除了将对文化厅媒体艺术节优秀作品和三鹰之森动画展2006上映作品进行介绍外，还会举行龙之子原创OVA《鸦 －KARAS－》动画制作者座谈会。

另外，"东京国际动画展2007"的东京动画大奖作品募集活动也将在11月10日～2007年1月10日期间实施。

■相关链接

1.广岛国际动画展（8月24日）：世界四大动画电影节之一，参展作品号称代表全世界最高水平的动画，从1985年起每2年举行1次。

2.涉谷动画节2006 Autumn（10月13日～10月16日）：汇集今秋注目新番动画，新作影像、原画、设定资料集展示，声优、作家签名握手会，知名企业亮相，限定·先行商品发售。

揭示板

《Fate/stay night》上映活动紧急召开

圣杯战争热力不减！游戏成功移植PS2，动画事业也照样不误。8月31日，暑假最后一天，位于千代田区的东京动画中心即将召开一场《Fate/stay night》主题活动。预定将上映TV放送时期人气高涨的第14话和第24话，并邀请声优伊藤美纪和门胁舞参与脱口秀。而由于决定突然，详细事宜目前还没有确定。

速濑水月圣诞祭

是否还记得，"你所期望的永远"……Age社著名美少女游戏《你所期望的永远》自改编成14话动画后获得热烈反响，两位性格迥异的女主角也成为了各自拥护者心中的痛。今年8月27日，女主角之一速濑水月迎来了她的第6个生日，在FANS的热忱和官方的组织下，"速濑水月圣诞祭"清凉召开！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动调查

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的时尚掌机等你来拿！

北京2008年奥运会巧克力独家供应商



本期特别放送 40名 士力架®
（12条/人）

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

9A的《战国BASARA 2》主题封面评价如何？

任丘 王雨：封面效果还好，不过《战国BASARA》、《战国无双2》和《战国BASARA 2》当期封面都是伊达政宗，莫非小编们对伊达君情有独钟？

重庆 张理力：感觉很一般，《战国BASARA 2》并不是不喜欢，只是觉得夏天应该换个清凉点的封面，人物不要那么严肃，可爱点会让人心情舒畅。（今天重庆42度！）

常州 施冯欢：本期的封面可以用两个字来形容，"华丽"啊。一袭蓝装的伊达政宗搭配上暗红色调的字体，给人一种很强烈的视觉冲击力。

上海 郑自强：又是伊达政宗，同样的人物两年内出现了三次，《EVA》的三次冲击也没如此高频率……

泸州 黄宇：久违了的帅气封面，封面字体的布局丝毫没有影响到游戏人物的效果，两个字"醒目"！

> **编** 这期的封面整体来看还是颇受好评的，无论是用色还是配字方面都没有出现大的问题，比较符合大多数读者的审美观，而且冷酷俊俏的伊达政宗与毛笔勾勒出的粗犷画风相得应彰，既不失个性又颇具艺术感，故此口碑上佳。不过，在最基本的选材方面读者们的意见较多，理由是因为伊达政宗作为"封面男郎"已经出现多次，产生了审美疲劳，希望更换封面人选……这个确实是让我们始料未及的，看来下次伊达君可要让贤了。

9A的特企与特稿反响怎样？

常州 施冯欢：本期的X360特企从版式设计来看，大多都采用了X360的标志性颜色，以嫩绿和白色作为底色，很有亲和力！不过美中不足的是少了玩家们最关心的参考价格。

广州 邵家雅：关于特稿，《梦幻骑士Ⅴ》的介绍比起前面几作的介绍都要好，原因很简单，前几作都缺乏游戏画面，使得漫画风格的人物与黑色背景搭配起来扰乱了人的思维，给人的第一感觉是——这是一部什么漫画？

成都 罗丰：感觉特稿还是挺不错的，一页介绍一作，故事和系统都比较详细，排版也比较好，可惜人物比例相差太大，感觉不爽。

河北 杜邱：特企"夏日激爽次世代"是一篇精彩的X360文章，内容全面而具体，从规格、版本、问答、周边、游戏及网络各方面入手，可以说是真正做到了全方位360度的扫描，以后Wii和PS3上市后，也希望看到这样的企划。

> **编** 详解X360的特企"夏日激爽次世代"受到了读者们的广泛欢迎，无论在信息量还是实用度上都为众多玩家们所称赞。而"《梦幻骑士》系列"回顾特稿则有些令人失望，除了一些系列老玩家外，很少有读者表示对该特稿感兴趣，许多页面都是被匆匆翻过的，看来如何提高系列综述类特稿的趣味性是需要我们认真思索的新课题。

9A的攻略和研究获得怎样评价？

任丘 王雨：对《战国BASARA 2》赞一个，"无双总帅"纱迦制作"无双"类游戏已经成传统了，只是对角色评价不够详细稍有不满。

广州 邵家雅：以前看攻略的时候非常有兴致，而现在则提不起动，可能是因为以前的攻略有"剧透"吧。

上海 江圣臻：《战国BASARA 2》的攻略一期完成，不拖沓，很详细；《斗技场D.O.N》也不错，简明扼要，配图也很得当。

Email 孙立：攻略的版式总是固定的那么几种，仿佛豆腐块一样紧挨着，虽然形式不错，但看多了就审美疲劳了。

汕头 陈梓懿：研究中心里《伊莉丝的工作室》和《女神异闻录3》的表格字体偏大，太占页面了，相较之下《女神侧身像2》就控制得很好。

> **编** 上期的攻略较少，因此来信阐述攻略使用心得的读者也不多，具体的评论意见上面的读者们已经进行了较为具有代表性的发言，这里也就不再赘述。关于攻略的制作，小编想在这里认真问一下各位的看法：1.细致的流程解说；2.简要的剧情简介；3.重难点要素提示。您认为，这三点若依重要性排序，应当是怎样的呢？请慎重选择并认真回答在本期的回函中，您的建议将是我们改革攻略的首席指南针！

9A的Gamehalo调查报告

天津 佚名：这期俺最欣赏"街机名作博物馆"，一别十多年的老朋友啊，今天再次看到甚是高兴。（手托光盘流泪中）

增城 刘展鹏：给人视觉冲击最强的莫过于《女神侧身像2》了，细致的系统讲解，简要的剧情剖析，极具魄力的战斗画面以及超超超华丽的"决之技"……佳作啊！

上海 沈晓庆：Konami音乐游戏大赛太惊人了，我、我弟、我哥和我同学的下巴掉了不止一次，而且掉下了就合不上——那些日本人还是人吗？怎么能反应那么快？太可怕了！

泸州 黄宇：本期的解说和内容都有了明显的改善，"街机名作博物馆"就是一个成功的范例，既怀旧又好看，以后完全可以出"家用机/掌机名作博物馆"等等。如果每期能在光盘里加入一点点游戏广告就更好了。

> **编** 就今年而言，如果说上期的光盘评价是跌到谷底的话，那么这期的好评度则达到了一个峰值……绝大部分读者都在来信中纷纷赞扬了这期光盘的可喜变化与闪耀亮点：引领怀旧风潮的"街机名作博物馆"，让人瞠目结舌的Konami音乐游戏大赛，近期大作《女神侧身像2》的游戏点评……可见影像编辑们近日来的辛苦工作没有白费！来自读者们的肯定就是最高的见证！当然，这只是我们在革新的道路上迈出的第一步而已，今后的路还有很长很长，希望大家能与我们共同结伴而行！

读者讨论板

本期话题

[illegible]

保定 郑龙飞：看到那熟悉的画面，听到那熟悉的音乐，不禁全身热血沸腾。回想起上世纪手握红白机手柄整天坐在电视前，心随着电视里那小人一动一动……虽然那时的画面惨不忍睹，但却能感到十分快乐，回忆经典真好！

增城 刘展鹏：它们给我的回忆永远也不能忘怀。能顶着父母骂都要玩的，能差点玩坏电视的，能玩坏几对手柄的——不正是它们吗？

Email 孔祥桢：可能是随着年龄的增长吧，开始对那些曾经带来简单快乐的东西都有种特别的情感。现在有时没事就打打FC模拟器，象《绿色兵团》、《赤色要塞》、《沙罗曼蛇》和《魂斗罗》这四个游戏记得小时候很喜欢玩的，往往几个同学在家一玩就是一下午，家中现在还保存着"四合一"的卡带。然而，现今在电脑上玩"老四强"这些游戏时不知道为什么，要么一开始一条命不死打通，一但一死命就不想再继续玩下去了，就想换个游戏玩，已经找不到小时候的那种感觉了。

北京 兰勇：当我看到"街机名作博物馆"时真是眼前一亮，好怀念以前玩的时候，用"热血燃烧"来形容都不为过，每一个游戏都是那么记忆犹新，每一个关卡、每一个秘诀和每一个BOSS的弱点都还记得，遗憾的就是《绿色兵团》在那时没通过关，后来还是在模拟器上通的。

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特企与特稿吗？请评价一下它们的优劣。
3. 本期的攻略与研究您使用后有何感想？
4. 本期的Gamehalo改为了迷你DVD，您觉得这一改革举措如何？
5. 对于E3陨落对全球各电子游戏盛会的影响，您是怎样看待的？

本期获奖名单将在162期公布

9A互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 广州市黄埔区 邵家雅

广州	安然	衡阳	冯嵘	柳州	梁栋	常州	施冯欢	天津	于韬
上海	包海徽	桂林	[illegible]	上海	林竞	哈尔滨	孙韬	贵阳	张[illegible]
[illegible]	鲍洪[illegible]	天津	[illegible]	广州	林[illegible]中	[illegible]	王汉杰	汕头	张[illegible]
成都	陈[illegible]	上海	[illegible]	增城	刘[illegible]	[illegible]	王克凡	[illegible]庆	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	赖广[illegible]	成都	罗丰	任丘	[illegible]	陕西	赵[illegible]文
广州	邓[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	罗俊	上海	王元中	[illegible]	郑钧[illegible]
[illegible]	丁[illegible]	保定	李波	北海	潘光平	成都	胥志扬	保定	郑龙飞
唐山	丁泽超	上海	李炜[illegible]	上海	沈佳颖	通化	许子[illegible]	天津	宋悦文

★我们每一期都会从回答本期调查提[illegible]来信提出意见和建议以及投稿的读者中[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号[illegible]方便[illegible]发放礼品！

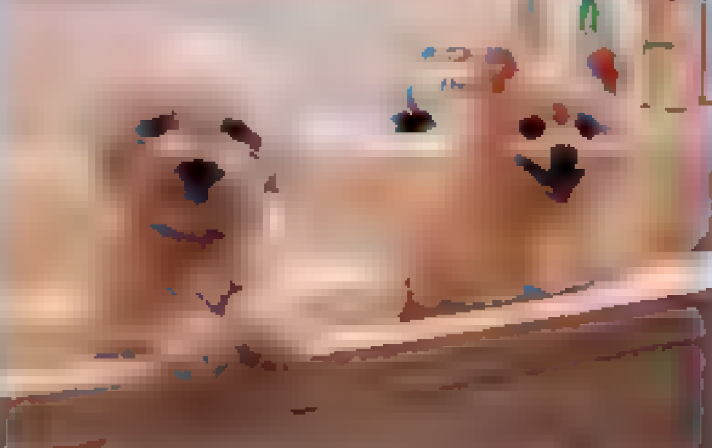
读编往来

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆吃完被多边形称为"外国烧饼"的披萨，我打开编辑部的电子邮箱，右上角的数据显示有400多封Email待收。"看来其中至少有一半会是垃圾邮件。"我一边这么微笑地想着，一边点了"收取"的按钮。但令我始料未及的是，名为"使用成人用品，我的性福我做主"的新锐垃圾邮件居然就占了全部来信的1/4！感谢发送垃圾邮件的人们，正因为你们的存在才让我每天都可以享受批量删除的快感。

☆"偷跑"几乎成了最近一段时间的关键词。首先是万众期待的《最终幻想Ⅲ》，游戏提前5天杀到，打得众编辑措手不及；接下来是《新牧场物语 魔法工厂》，没想到偷跑这种殊荣也落到了"牧场"的头上；最离谱的是《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》，欧版居然无声无息地就这么抢在暑假结束前放出了。难道小强们真的在欧洲这么火红？我们已经感受到小宇宙了。


洗澡前


洗澡后

☆多边形在上期杂志的"小编寄语"里提到"人不可能舔到自己的手肘"这个著名定律。没想到有读者投来一段手机拍摄的视频影像，里面详细记录了他妹妹挑战舔手肘成功的过程。此举引发了编辑部内的舔手肘狂潮，现在已证实泰坦也可以做到。目前证据确凿、铁证如山，看来我们可以去状告那家创意广告公司做虚假广告了。

☆杰出的电子游戏体育家、格斗家、军事家，资深电子竞技场栏目主持人，曾创作过《波斯王子》、《新鬼武者》等攻略的阿迪，终于要离我们而去了。不过即使他离开了UCG，他也会以读者、编委、撰稿人等身分持续地关注我们。在此祝愿阿迪一切顺利！

编辑部半月谈

在办公室所在的写字楼的二楼，有一家据称是全国排名第N（N≤8）的饭店。若论饭菜味道，此店可谓远近第一，但价格也是牛×无比，因此众编轻易不敢前去拜访。但由于周边竞争过于激烈，该店也不得不划出一块区域，专门供应一些面向LIGHT USER的廉价快餐。如此重大改版举动，最先由胜负师两口子发现，之后一传十、十传百，成了除老编外全小编皆知的秘密。于是一到中午，众编便习惯于在二楼出电梯向左拐。久而久之，该店的服务员也对大家异常熟悉了，一看就知道是来吃快餐的"穷人"。

某天中午老编布置工作，结果拖延了一些时间，于是老编决定请大家到二楼就餐。众编在二楼出了电梯便向右拐，守候电梯的小姐一看是熟面孔，立刻出言阻止说："先生们请往左边走，左边才是快餐。"老编不知何故，众编则有些尴尬，只好当作耳边风随着老编继续右进。老编安排大家就座之后，惊见一位服务员高速穿堂而来，气喘吁吁地对大家说："不好意思，这里的座位不供应快餐。"老编闻言大怒，曰："什么快餐不快餐的，你们这儿是怎么回事啊！把菜谱拿过来！"众编加服务员皆狂汗。

本期编辑部流行游戏 POPULAR GAMES

最终幻想Ⅲ	6人	邪魔天使、雨滴、泰坦、晴天
世界足球 胜利十一人10	5人	GOUKI、D·S、卡伦、小白龙

编辑部里没玩过FC版《最终幻想Ⅲ》的人很多，因此这次NDS版的推出令众编有了重温经典的机会。尽管不少人对游戏中的一些设定大为不满，像邪魔天使更是边玩边骂，不过依然有3人忙里偷闲地通了关。

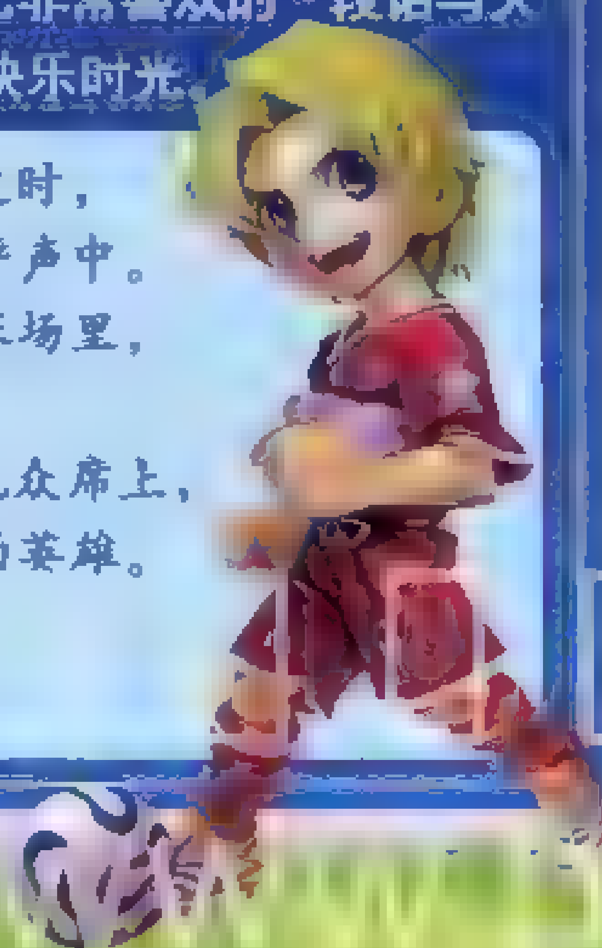
由于"《WE》系列"的新作迟迟不见踪影，众编只能继续拿《WE10》开刀。不过细研参与的众编，还可以分出两类：一类属于与时俱进型，代表是Gouki。他所使用的队伍阵容必定是当前最新的；另一类则属于经典怀旧型，代表是D·S。他使用的英格兰队阵容始终与世界杯上保持一致，因此还可以见到小贝那矫健的身影。不知各位玩《WE》的读者属于哪一类呢？

阿迪的临别寄语

春来秋去，阿迪与大家在UCG这个大家庭也已度过了两年多的时光。欧洲杯来世界杯去，这倒也蛮符合我的口味。2006年德国世界杯上没有横空出世的新人王，只有老将们的老而弥坚。但只要踏上了这个舞台，无论是做任何事，都会有终将告别的时候。这就是人生嘛，呵呵。如果老想着退役的话，你的意志心态就会被慢慢地消磨殆尽。不过凡事总得在自己亲身经历之后，才会有所领悟。

足球，毫无疑问是我生命中的信仰，而游戏，则是我前半辈子的重要娱乐。感谢UCG给了我这个机会让我接触体验游戏另一面的乐趣，感谢这个集体，我们都是怀有共同的梦想的人，感谢每一位曾经在工作和生活上帮助过我的人。游戏，有两个最重要的因素：快乐和朋友。一般来说，没有朋友的话，谈何快乐。玩家可以四海为一家，游戏同样也可以很广义，丢沙包、跳房子、拍洋画等等这些其实都可以被称之为游戏。究其本质，游戏不仅仅是能够满足个体消闲的工具，还是个体与个体之间沟通交流的桥梁。"time to make friends"，互联网究竟能够拉近还是疏远人与人之间的关系？在家用机即将走进网络化次世代的今天，我相信它就像金钱一样，金钱本无罪，而在于如何去使用它。

新的赛季就要开始，我在此正式宣布：阿迪退役。最后就让我用自己非常喜欢的一段话与大家一起分享这两年多的快乐时光。



短短的夏季即将远去之时，
我重新回到掌声与欢呼声中。
秋天，在挤满球迷的球场里，
我深深地呼吸。
冬天，在寒冷彻骨的观众席上，
我憧憬着谁将是明天的英雄。
而春天，我放声高歌，
让我的思绪飞向他们。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～160期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话 0931-8068378，Email：ad@ucg.com.cn。

惊天发现

titijk：近期重温《EVA》，发现葛城美里喝的啤酒上面居然印有"UCG"的字样





cvvv4cvvv4：我想知道《死或生4》里海伦娜结局CG里的那首歌在哪儿有下载？

经常有读者来信问小编们索要某歌曲下载，但小编们也是爱莫能助。因为我们不是什么音乐公司，在音乐方面实非专业人士。再说以后卡拉OK也要交版权费，直接提供音乐下载就更不用说了。不过我们会竭尽所能地告诉你歌曲的来历，像你所问的这首歌曲是AEROSMITH的《AMAZING》，曾收录于专辑《GET A GRIP》中。至于接下来的事情，还是请你找谷歌或百度吧！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

青阳 张忠：看了158期关于清华开设游戏设计专业的报道后，我可是消沉了许久许久为什么我以前没有用功读书？不然考上了清华，我不就可以自己为自己设计游戏了吗？唉，算了，事已至此，说什么也没用了，还是老老实实地谈谈看法吧。其实看了这篇报道，我是打心底的高兴，因为中国的最高学府也要培养游戏人才了，这说明游戏在社会中的地位大幅度提高，今后当我们玩游戏时被"麻瓜"看不起时，我们就会大吼一声："你看不起我就是看不起咱清华！"（编注："麻瓜"为"《哈里波特》系列"的专有名词，意即不懂也不相信魔法的普通人。）

以上发言谨供列位在读高中的读者们参考。但需要提醒各位注意的是：虽然这位兄台要考清华的志向不错，不过动机明显不纯……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

flyingpig Juice：我对光盘有些看法：如果有哪段时间公布出来的影像不多，可以采用的内容时间有限，就不必再用那么多的马赛克让观众来忍受完全没有吸引力的宣传片。建议是缩短当期光盘时间长度而提高影像的画质，从某种意义上来说这样还提高了光盘的利用率。毕竟，像《MGS4》预告片那样精彩的东西，如果可以直接收藏Gamehalo版，就不用再在网上到处搜一个所谓的高清完整版然后刻录，这实在是省钱省力多了啊！

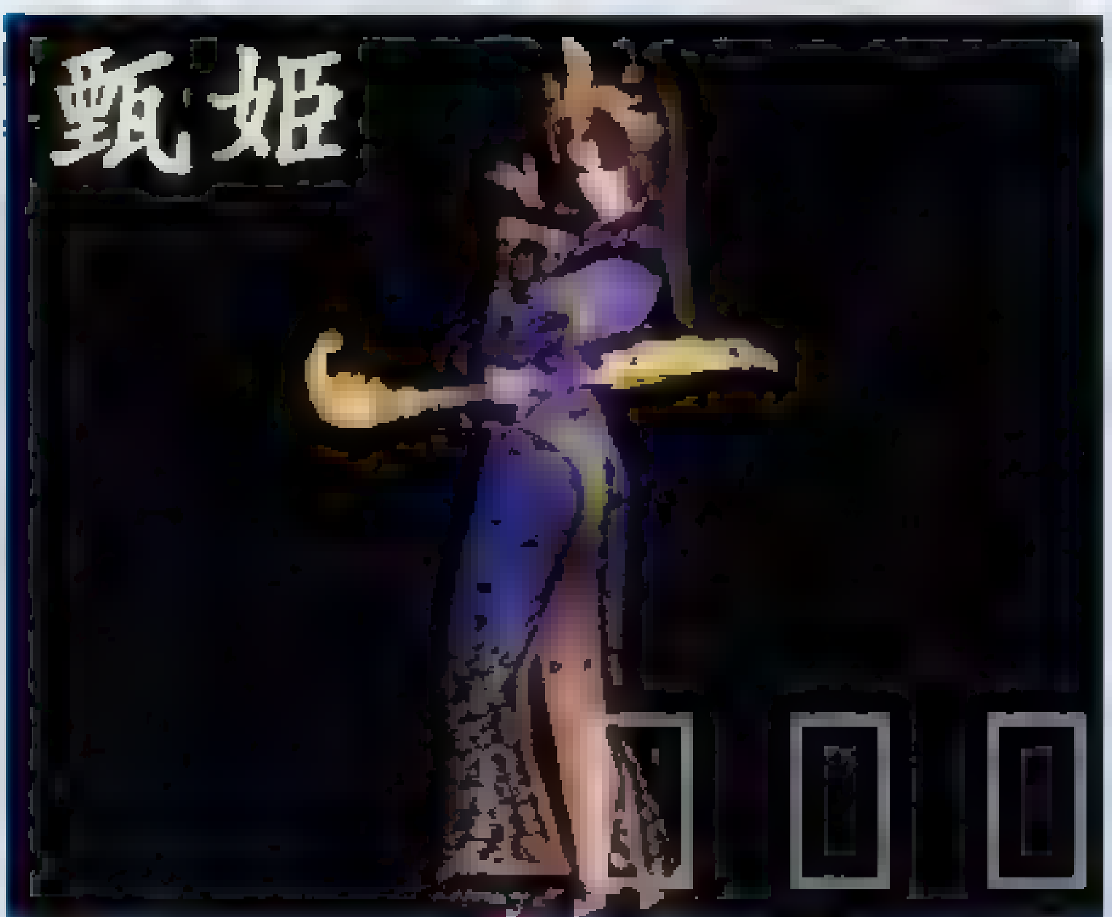
首先我要声明的是这绝对不是一篇枪手文，我只能用英雄所见略同来形容这位读者的发言。我们做出的改进大家应该已经看到了，接下来就请各位看过光盘之后疯狂地提出自己的意见吧！我们全体小编已经做好了兵来将挡、信来奖挡的准备，誓要战斗到最后一份"互动信箱"的奖品被发出去！

纯情男生奖

东莞 赖广华：每次看到"《心跳回忆》系列"，我都有一种生情的感觉，虽然都不知道她们讲什么，但只要看见一张张俏丽可爱的面孔，就有一种"把她带回家"的感觉。

小编出题 读者猜猜

图上这位拿笛子的姐姐大家知道是谁吧？（邪魔天使乱入：口胡！是女王！）图上那两个字是这位……咳……女王的名字，当然是日文汉字了。不过这两个日文汉字在汉语里也有，我们的问题就是这两个字在汉语里应该怎么念。先别急着回答，请仔细辨认字形。凡是抢答zhen ji的同学请将《真·三国无双3》通关十遍，谢谢合作！



警世恒言奖

海马浩树：我不发Email好多年，于是我不中奖好多年……

越描越黑奖

djlbj：众编之中我最喜欢阿修罗了，至于原因嘛……好吧，我告诉你们原因。以前某期杂志附赠的VCD中有段《天诛 红》第一关的攻略影像，那里面阿修罗的声音真的很清纯、很可爱。我爱阿修罗！别误会，我是男的，我的爱不同于传统的爱。

唐山 丁泽超：对于158期封面的伊达政宗，我只想对他说："我说你这衣服花里胡哨的，要走性感路线吗？刚出道时要低调，低调！"

唉，还是纱迦你说得对。世道变了，就是没有好好回答问题的读者了……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

周耕芃：强烈要求在下期的Gamehalo中附上小编们被《极魔界村》蹂躏的影像！最后问个问题，家用游戏和电脑游戏的开发方式大不一样吧，那么个人或小规模团队（5～10人）制作家用机游戏可能么？

呵呵，半个月后的事实定然会让你失望啊！想想编辑部是何等的龙潭虎穴，这种2D横版过关游戏怎可能难住我们。在此透露一个秘密，现在编辑部里玩《极魔界村》的人都已经通了关。当然我们也可以请一些不玩游戏的人来冒充小编们出丑，不过这么一来光盘里势必要加一个"冷血最弱"栏目，为避免读者们暴走，此举还是作罢吧！至于你问的第二个问题，如果你不追求质量的话，制作家用机游戏1个人就够了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

沈灵修：请问159期"小编寄语"里泰坦的配图里的MM是谁？我被她秒杀了……

她是《欺诈师》里的堀北真希。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《龙珠 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

日语教室



控 [名词]……情结，具有……情结的人
[动词]具有……情结

由英语COMPLEX变来。COMPLEX本为"联合"之意，在心理学中代表"情结"。这个词在日语中被写为コンプレックス，日本人按照自己的习惯简称为コン。后来渐渐演变为上述的意思，从而产生了ロリコン（萝莉控）、ショタコン（正太控）等组合词。借助网络流传至中国后，因コン的读音与汉语中的"控"比较接近，故出现了"控"这个词。很多人认为"控"是"控制"（CONTROL）的意思，这是一种错误的认识。

天津 于韬：每次看到新一期的杂志，我就会激动得热泪盈眶，手握杂志几乎就能想像到各位在战场上是怎样地浴血搏杀，就算是胳膊腿乱飞也要守住最后一块阵地！（同学甲：……是不是有点夸张过了？同学乙：不过，不过，不这么夸，能领上奖么？）

稍等一下，邮递员先生，我想大概是您搞错了这封信的收件地址，我们这里是《游戏机实用技术》，不是《黎巴嫩真理报》，请收回，谢谢。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

安徽蚌埠 屈松年：我理想中的TGS报道如下：
第一，先换成合刊出版。
第二，最少半本书是对TGS的报道。
第三，半本书里每个页面必须超过10个展台MM。
第四，每个MM必须貌似小乔，神似绫波丽。
第五，赠品必须换成你们从日本带回来的，赠品种类不限。
第六，Gamehalo！这里不需要任何别的东西，必须全部是COSPLAY和展台MM特辑。
第七，小编大人若是和哪个游戏制作人合影了，一定要再次放进杂志啊！

你知道为什么E3停办吗？你真以为是厂商觉得赔钱才不干啊！我告诉你，上个月我们曾收到一封来信，里面写着：我理想中的E3报道如下：第一，先换成合刊出版……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

昆明 王潇：我在想，当《战国BASARA 2》的战场上当真田幸村（声优：保志总一朗）遇到竹中半兵卫（声优：石田彰）时，应该会强制出现一段特制CG：一个大喊一声"阿斯兰"，另一个大喊一声"基拉"，然后……

然后SEED爆发，抱在一起自爆是吧？－－

幸灾乐祸奖

重庆 彭佩曦：听纱迦说小编们对小白龙进行了长达32分钟的严刑拷打，你们也太残忍了吧！哦，对了，什么时候把影像放到Gamehalo里？

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～18辑，定价12元；《超级机器人大战系列α完全档案》，定价28元；《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

无中生有奖

上海 王必诚：157期"网语教室"中有一句"猫太从来不碰工口"，难道潜台词就是……其他小编都很邪恶？

x_iori21：听过多次雨滴在Gamehalo里的配音，经过这次的再次确认，总觉得雨滴的声音比较怪，不太好听！不过上帝是公平的，女人的声音和长相是成反比的！这样看的话雨滴应该长得很不错哦！（某人乱入：也不是所有人的声音和长相是成反比的！也有成正比的！）上面的话请雨滴迷们不要认为是我说的，是某人乱入！

重要声明：雨滴从未在Gamehalo里配过音，如有雷同，纯属巧合。另外请大家注意，那句"某人乱入……"绝对不是编辑加上去的，是来信人在原信中就这么写的！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

程珵：忘了给个自我介绍了：我叫程珵，（这个和前一个字读音一样，不认识的人就不要再作编辑了，回家吧，哈哈！）我游戏龄超过23年，今年29岁。最大的愿望是全机种制霸……（以下删去104字。）

还好咱们中国人有"认字认半边"的传统，不然这么偌大一个编辑部还不被你整回去一半人啊？在此提醒一下各位读者，大家以后都是要当爹妈的人，给孩子起名儿可千万不能太偏啊！感谢各位给势单力薄的中国游戏业作贡献了啊！

大征集

"读编往来"现向各位读者征集大家玩游戏时发生过的尴尬事（又名糗事），凡响应号召者均可自动获得参加互动信箱抽奖的权利！如果您觉得将自己的黑历史公诸于众，会给您的光辉游戏经历抹黑，大可使用诸如里昂八神之类的笔名。当然，信中一定要附上您的真实地址，以便我们在您不幸中奖之后发放奖品慰问。



这位美女是什么来头？是不是很眼熟啊？原来她就是《最终幻想Ⅶ 再临之子》里的克劳德女装版！老玩家一定记得PS版里的克劳德男扮女装的经典剧情，而且还有秘技能够让那个色鬼选中女装克劳德当新娘哦！

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～47辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

云南 阿江：纱迦、D·S二位好呀！小弟前不久刚过21岁的生日，加上世界杯才结束一段时间，女友索性就送我了一个连重量都是1：1的"大力神杯"。借此与各位分享一下。阿迪哥与Gouki哥不会羡慕吧！

我代他俩说吧：你家的地板真不错！

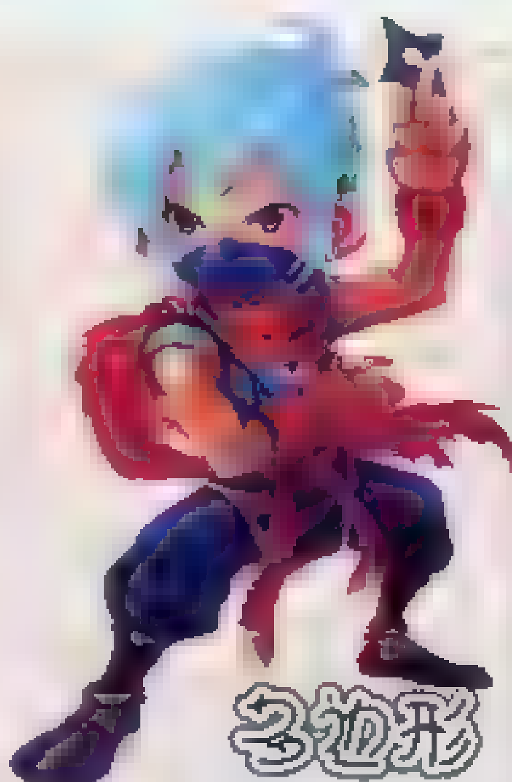




我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语



□这期工作比较忙，但23日那天还是抽空去电影院观赏了《CARS》(国内译名：赛车总动员)的首映。对PIXAR的想象力和创造力真是从发尖佩服到脚跟，电影的高潮阶段竟然让我眼睛有些湿润……推荐大家都去看这部电影。下一部观影计划是9月1日的《东京审判》。

△冥王星被开除出太阳系的理由：1.月薪不足1600，不能上户口；2.是二等行星，暂住证过期；3."星品计算器"测出星品低；4.占用轨道即将满70年。


▲看到这张照片，我忽然想起小时候站在商店柜台前看别人玩FC的情形……

○曾经把游戏和足球视作生命的阿迪终于要翻开他人生新的篇章了，希望他在以后的旅途上一路顺风！生活既是选择也是坚持，在此顺祝所有即将去远方的朋友：路虽然还很长，一切也都是未知数，但是请相信你的选择，坚持你的选择。

× A：要是一个人吃饭噎死了，新闻会不会报道：某人沉迷吃饭，所以噎死了。

B：不会，他们会说：某人沉迷网游，所以吃饭噎死了。

——两位网游玩家的对话

☆经过两年多漫长的等待，《飞跃巅峰2》终于出完了！为了不被剧情吊胃口，之前的5集一直都忍住没看，直到第6集推出之后才一口气看完。虽然剧情没有前作那么热血，但是仍不失为一部好片。接下来还有两部合一的剧场版可以期待，真好！

☆《荒野兵器5》是目前本人非常期待的一部作品，但对于本作未采用大峡和歌子老师的人设很不理解。最近得知大峡和歌子老师改画《一骑当千》同人……我只能说您老人家还真是不务正业啊！

☆说件趣事：昨天陪多边形买完手机后回家，在电梯里遇到一对年轻夫妻推着一辆婴儿车，两人脸上流露出的幸福表情着实让人感叹，只是那辆婴儿车里没有婴儿。当时自己也没在意，结果到了19楼电梯门一开，两口子同时惊叫起来："不好，把孩子忘在那儿了！"

☆本期之内降雨5次，我上期说什么来着？ -__-



Ⅰ上次说胜嫂得了荨麻疹，因为有所反复，所以需要打几天针。打针时遇上让人无语的事，这家所谓正规大医院的护士不停说着服务禁语，简直匪夷所思，下面摘几条语录。1.我进入注射室后问了句有人吗？护士："人不是在这儿吗？你没看到啊？"2.胜嫂问护士说自己请假不方便，能不能五点半过后来再来打针，护士："五点半？早下班了！难道还要专门派个人在这里等你？"我说急诊那边能不能打针，护士："急诊那边是急诊，我们是两个部门，你问我也没用。"3.打完针我礼貌性地问了句是不是可以了，这回护士什么都没说，转身就走开了……极其讽刺的是，一间小小的注射室里居然挂着三张"文明窗口"的奖状，不知是不是医院自己给自己贴上的。

Ⅱ可能是因为乐迷和评论界期望过高，陶喆的新专辑《太美丽》评价只能算是不过不失。不过我个人倒是对乐评不以为然。除了《忘不了》的翻唱的确没能打动我外，其余的首首都值得回味。最狂的一首是《祝你幸福》，将失意男人的怨气表现得淋漓尽致。


▲费玉清与周杰伦，代表的是两个音乐时代。

Ⅲ听了电台版的《千里之外》，对JAY的新专辑有些担心，从《范特西》到《依然范特西》，会不会又是一次自我重复呢？





◆由于在《阿里巴巴》的电影中一开始阿里巴巴同样是骑着一只毛驴，而且造型酷似我国动画片中阿凡提的造型，所以小时候的我经常容易将阿里巴巴与阿凡提搞混淆。至今每当我想起阿里巴巴就是连带着想起阿凡提。

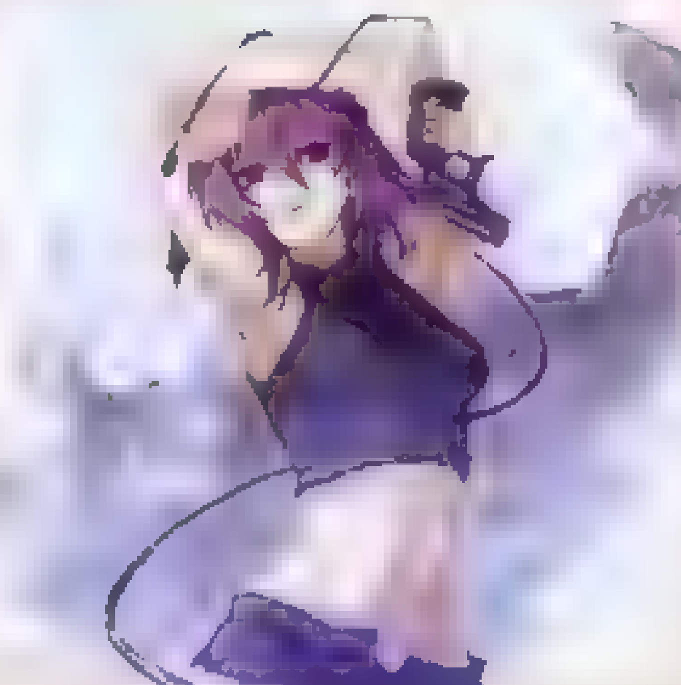
◆前几天在公共汽车上看见一位年约30的大肚孕妇挤上车，我见势赶忙让座给她。这一举动不但没有受到感谢，反而惹得那位女子一脸不快。经过询问才知，原来她只是体形过于臃肿，并非一位孕妇，我的让座行为显然无意中伤害了她。唉，做好人真不容易啊。



★等待了一个月，终于有小编形象和各位读者见面了，能够加入UCG的大家庭和各位读者一起成长，真是一件十分美妙的事情。

★目前晴天已经正式接下了"排行榜"和"问题小卖部"的主持棒，如果大家有什么好的建议和希望改进的地方，欢迎通过信件和Email的方式提交，让我们一起不断完善这两个栏目，带给它们更多新鲜的元素。晴天的Email地址是：sunny@ucg.com.cn。

★最近邪魔天使总拿着NDSL从晴天的面前经过，玩的游戏正是《最终幻想Ⅲ》，为了避免怨念爆发，购买NDSL的计划势必会提前了。



☆身体是革命的本钱。生病对于我们最大的影响就是最近办公室又流行起感冒，越来越多的人被放倒——照这势头很快就轮到十六夜，看来要有所觉悟了，只希望不要在下期忙得时候中招，真要来的话就挑截稿后的休息日吧……

☆C70、WF2006夏，这段时间最重要的两个展会十六夜都可耻地错过了。尤其是WF，虽然在搜集栏目素材的时候还算是小小地过了一下眼瘾，但不能腾出时间收集自己喜欢题材的照片，有时真的会让人抓狂——神呀，再给我一些时间吧！



☆4月新番的债终于还得差不多了，而7月的动画也就关注那几部。目前最关注的就是即将在9月1日播放的《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society》，不知动画会怎样解释素子姐姐的再次出现。



※ 重温了经典漫画《神龙之谜》，发现上个世纪的漫画的有些情节果然很……那个时期的漫画最好的一点是到最后谁都不会死——不像现在的漫画动辄死一堆人还眼睛都不眨一下。

※ 最近极想去爬山，不过周围的朋友因为嫌热没一个愿意和我一起去，于是乎——我也只能不去了……

※ 无聊的时候就会想看鬼故事，虽然看的时候十分害怕，但是还是忍不住去看，真不知道这是种什么心态了。在看了很多鬼故事后，发现那部讲述考古的鬼故事《鬼吹灯》不错……

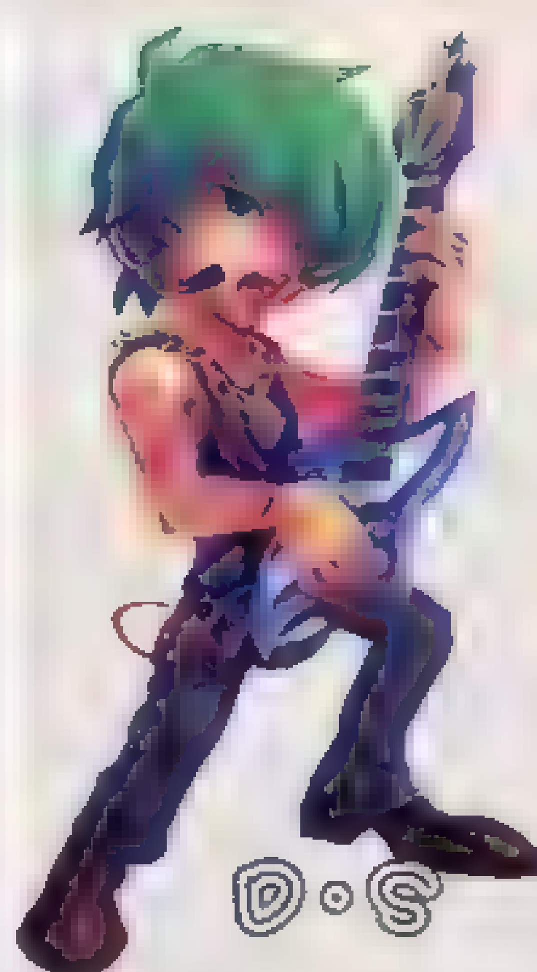
※ 小学的同学已经是孩子的娘了，初中同学已经结婚了，高中同学前几天告知打算明年结婚，大学同学现在还没听说谁打算结婚的，这是什么情况？我真的不懂了……



◆8月27日晚上完全是看球度过的。男篮惨败给希腊后结束了这次的世锦赛之旅，不过这个成绩也算是让人满意了，尤其是对斯洛文尼亚那场比赛恐怕到几年后还会让人记忆犹新。我现在只希望陈江华能尽快成长起来，现在中国队最大的问题就是缺少一个能为姚明传球的后卫啊。

虽然男篮的失利还是让人感到有些遗憾，不过山东鲁能在同一天晚上击败北京国安，提前六轮夺得中超联赛冠军这件事情则让我心中的不爽一扫而光。加油，泰山队！顺便把那几个由大连队保持多年的纪录一起刷新了吧！

★随着天文学家们的决定出炉，可怜的冥王星不得不悲愤地退出了行星的行列，而"九大行星"、"九星连珠"等名词也永远地变为了历史。可怜的冥王哈迪斯，可怜的美少女战士雪奈，可怜的所有以冥王冥界为代号的ACG人士们，请节哀顺便，行星这个地盘的户口不是那么好弄到的啊……



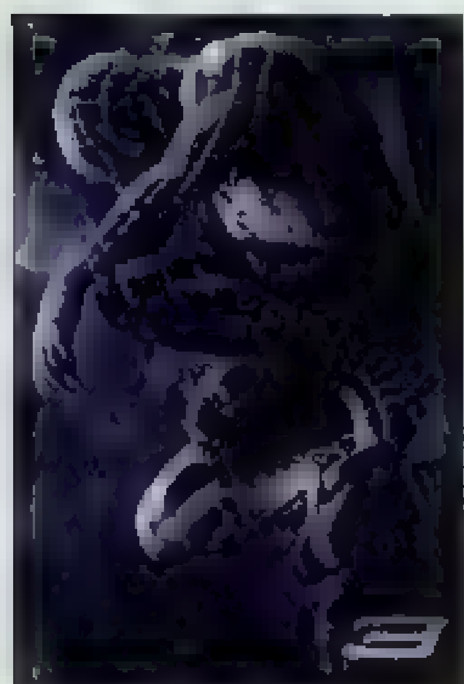
■"百余家长送新生入学后露宿校园"——最初从一位媒体朋友那里第一时间获悉此事后，我简直不敢相信自己的耳朵，然而她从现场发来的照片却不由得我不信。我真的无法想像，这种事情居然在数一数二的高等学府内也会发生。在这个浮躁的时代，在我们改革了几十年的教育体制下出来的所谓"品学兼优"中的佼佼者难道就是这种样子？蓦然忆起一位网友多年前曾经向我如是说：

我不知道这世界上还有多少这样的大学生，有多少这样的父母，可是我相信每个学校都会有。每天都看到太多光鲜的面孔在校园里穿行，游弋于教室、酒吧、网吧、迪厅，他们夜夜笙歌，他们寻欢作乐，他们把大把大把的青春扔在电脑游戏里，扔在迪厅酒吧里，他们学着一切出身于富贵家庭的孩子那样挥霍，他们交女朋友借钱应付恋爱开销，拿着父母给的几千元学费却年年都有功课不及格，拿着父母挤出来的几百元生活费心安理得地花，以维持自己的面子，支撑自己的虚荣心。而身后，有两张饱含期待的脸，有两双望眼欲穿的眼睛。有两个含辛茹苦的父母，日日夜夜想着盼着，然后辛苦劳作着。想着争气的儿子女儿，盼着他和她出人头地，起早贪黑地为那上万元甚至更多的学费生活费而日夜劳作。这些父母有的是在农村，一年到头面朝黄土背朝天，家徒四壁；或者父母都没有工作，半夜两点起来做些早点；或者在城市里摆点小摊，一分一厘地与人争，还要忍受城管时不时的暴力执法。他们一年到头也不会买什么新衣服，他们一辈子从没有去过任何娱乐场所。


▲上百名家长睡满操场，原因是周围宾馆已满，且无力进入城区住宿。这样的场景，直叫人看着揪心。



◎《最终幻想III》实在太经典了！游戏画面和音乐完全可以打满分！虽然有些老设定不太人性化，但考虑到需要保留原作的味道，这些都可以被忽略。


▲期待《蜘蛛侠3》！

◎日本电影《有顶天Hotel》终于推出了DVD版，除了拥有大量明星助阵（香取慎吾、松隆子等），围绕着除夕在酒店的几位角色的紧凑故事和音乐（日剧《GTO》配乐者）都令人相当满意。最后"YOU"的一首《If My Friends Could See Me Now！》也相当振奋人心，强烈推荐。

◎下个月的购入计划是《口袋妖怪》！但还在犹豫购入什么版本……



★为给阿迪饯行，到佛山故地重游了一番。碰巧，唱歌和吃饭的地方都是曾经去过的地方，环境似乎一点都没有改变，但一切已物是人非。两年前在这个地方曾留下了无数开心和难过的回忆，而两年后，再次回到到曾经熟悉的地方时竟没有太多感触，倒是回来的途中静静回忆时才感慨世事的无常。

★最近一段时间似乎全都是各种展会的消息，从CJ到E3到GC再到即将来临的TGS，围绕各种展会的话题颇为火爆。但有些展会的方向性实在很有问题，记者到游戏展拍的不是游戏而是美女，CJ没把哪款游戏捧红，倒是捧出了个红到发紫的丁贝莉。当展会无法给厂商以满意的宣传效果，其存在的价值就会令人怀疑，E3尚且如此，其他展会更应引以为戒。



■GC展过后，非常期待X360上的《PES6》！连球鞋上的小细节都能看得一清二楚！只是不知道欧版玩不玩得上呢……

■第一时间去电影院看了《CARS》，不知道为什么国内要翻译成"赛车总动员"？难道就因为主角是赛车吗？这部电影再次证明了PIXAR在CG动画领域绝对的霸主地位——单单只是电影正片放映之前的短片《一人乐队》就已经够有说服力了。另外，如果你打算去电影院看，记得一定要坚持把STAFF（演职员表）看完，会有惊喜哦！

■最近特维斯的转会风波闹得沸沸扬扬的。大家拿到本期杂志的时候，欧洲的转会市场也已经关闭了，不知道最终特维斯会选择哪家欧洲俱乐部呢？特维斯，快去威震欧洲大陆吧！

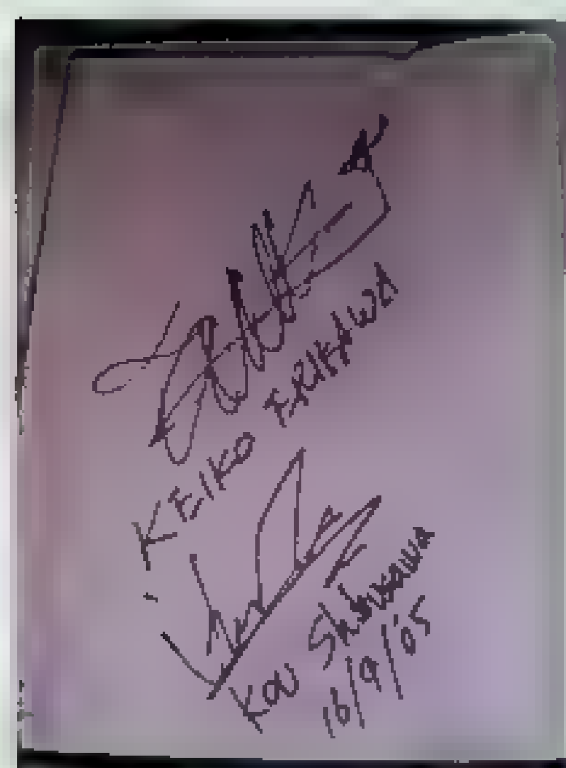
■最近自己所在的球队获得了当地一个小型杯赛的冠军，在这里小小地庆祝一下。经常关注我在www.levelup.cn开设的博客的朋友想必应该知道这支球队的名字，欢迎来给我们加油！

■终于开始看《LOST》。

◇读D·S小编寄语有感：我想到我刚到北京上大学的那天。我和我妈，还有一个同乡女孩和她叔叔，一起带了行李打车（行李太多公交车不让上）到学校。我们学校在学院路38号，司机说开到蓟门桥刚好。开到学院路时，女孩的叔叔问，蓟门桥会不会离学校远，这里不就是学院路了。但听那司机说了一句"丫的"，停了车，说行啊哥们儿，就是这儿了，他让我们下车，说走两步就到学校。于是我们就下了车，结果是，在炎炎夏日里，我们拖着大包小包，走了一个小时，才来到那所传说中的著名大学。母亲和那女孩的叔叔累得汗水成行往下掉，女孩掏出纸巾来帮叔叔擦汗，我去给母亲买矿泉水。那时候我想：我们不会懂得父母为儿女投入的情感；我们脚下的路还很长、很远；我们来自乡下，城里人不会轻易看得起我们。



◆团队，这是我们一直都在探讨的话题，当大家一起在面对一个个困难时你会发现一个人的力量真的微不足道，但缺少你那就是不行，所以这就需要大家的通力合作，因为也许你一个小小的错误可能会导致整个团队的崩溃。8月27日，我会记住，因为这天我们的队长第一次骂了我，不是因为我犯错，而是因为我做得还不够完美。



▲女王不愧是女王，总是那么

◆羊、火球、气定火球、冰环、冲击波、灼烧、冰锥……我在说什么？（多边形：我知道，你简直在做梦！>_<）

◆收拾东西的时候又翻到了光荣"女王"襟川惠子大人和KOU SHIBUSAWA的亲笔签名，时间过得真快，一年又这样过去了。



◇读胜负师小编寄语有感：我去年看牙的那家医院，服务绝对热情，医术也不错（主要是医疗设备好），还有漂亮的小护士可以看（当然这个胜嫂可能没兴趣，胜哥也不敢有兴趣）。不过，收费是普通医院的两倍以上。好多小医院，就别苛求态度了——我母亲在山西一家医院看牙，医生根本不顾病人死活，只会说：别动！别动，让你别动！嘴再张大一点，你听不听的懂啊？解释补牙的材质时，他居然说：跟你说你也不懂，500块，给你烤瓷就完了你问那么多做啥？给我母亲钻牙时损坏了一个钻头，立即脏话连篇，把牙钻一甩，又履开始扯皮。我弟弟勃然大怒，医生怕挨揍才又开始工作。这种事，写出来我都觉得哭笑不得。

◇读雨滴小编寄语有感：结婚的事，如果你是要爱情，那就别急，还有的是时间。如果你是要别的什么，那现在已经有点晚了，抓紧行动吧。

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年9月2日～2006年10月24日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年8月29日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	796.69元人民币
100日元	6.8116元人民币
100欧元	1020.48元人民币
100港币	102.44元人民币

（仅供参考）

看了下面的"PS3游戏发售预告"玩家们一定会很兴奋吧，越来越多的PS3游戏公布了发售日期，令人充满期待。所以我们也暂时放弃了对发售日未定的游戏的介绍，重点为大家呈现即将发售的新平台游戏。虽然现有主机平台上的游戏表现持续低迷，其实仔细看看还是有一些亮点的。其中最"大牌"的就数多平台发售的美式游戏大作《分裂细胞：双重间谍》了。虽然Xbox360版的延期了，但却对它更加期待。这是第一款由中国人领衔制作的次世代游戏，广大玩家应多多予以关注。

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
[illegible]			
刺客信条（欧版）	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
2006年11月4日			
灵异恐惧	F.E.A.R	FPS	Vivendi Games
2006年11月7日			
疯狂NFL 07	Madden NFL 07	SPG	EA
泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	SPG	EA
2006年11月10日			
审判之眼(欧版)	The Eye of Judgement	TAB	SCE
2006年11月14日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
索尼克	Sonic the Hedgehog	ACT	SEGA
全能赛车2：战线	Full Auto 2	RAC	SEGA
2006年11月15日			
抵抗：毁灭人类	Resistance: Fall of Man	FPS	SCE
2006年11月17日			
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	SPG	2K Games
2006年12月31日			
分裂细胞：双重间谍(欧版)	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
2006年年内预定			
仁王	仁王	ACT	Koei
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
鬼屋魔影5	Alone in the Dark 5	AVG	Atari
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years War	SLG	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	FPS	Ubisoft
战鹰	Warhawk	STG	SCE
枪神	Stranglehold	ACT	Midway
源氏2	GENJI 2	ACT	SCE

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年年内预定			
塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda Twilight Princess	ACT	Nintendo
龙珠Z 电光火石：NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	FTG	NBGI
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
口袋妖怪斗技场	ポケモン バトルレボリューション	ETC	Nintendo
超级猴球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
大金刚	Donkey Kong	ACT	Nintendo
大家来运动！	Wii Sports	SPG	Nintendo
超执刀 墨丘利神之杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	Atlus
[illegible]			
动物之森	Animal Crossing	RPG	Nintendo
Elebits	Elebits	ACT	Konami
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
银河战士3 堕落	Metroid Prime 3 Corruption	FPS	Nintendo
索尼克·野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	ACT	Nintendo
瓦里奥制造：摇摇乐	WarioWare：Smooth Moves	PUZ	Nintendo
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
12日	乐高星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	神之手	[illegible]	Capcom	ACT	6800日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.106 ブロックくずしクエスト～DragonKingdom～	SIMPLE2000シリーズ Vol.106 THE ブロックくずしクエスト～DragonKingdom～	D3 Publisher	STG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.107 THE炎之格斗队长	SIMPLE2000シリーズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	D3 Publisher	FTG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.108 THE日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	SIMPLE2000シリーズ Vol.108 THE 日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	D3 Publisher	FPS	2100日元
14日	大众网球	みんなのテニス	SCEI	SPG	4800日元
14日	浪客剑心 燃烧！京都轮回	るろうに剣心－明治剑客浪漫谈－ 炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	7329日元
21日	混沌之战	カオス ウォーズ	Idea Factory	RPG	6800日元
21日	龙刻 RYU-KOKU	龙刻 RYU-KOKU	Kid	AVG	6800日元
21日	神样家族 援助愿望	神样家族 应援愿望	Dorasu	AVG	5260日元
21日	在遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
26日	ARIA The NATURAL [illegible]	ARIA The NATURAL [illegible]	Alchemist	AVG	6800日元
26日	苹果核战记	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800日元
28日	三国志11	三国志11	Koei	SLG	9240日元
28日	.hack//G.U. Vol.2 [illegible]之声	.hack//G.U. Vol.2 君想う声	NBGI	RPG	6800日元
28日	Quartett！～恋爱舞台～	Quartett（カルテット）～ザ ステージ オブ ラブ～	Princess Soft	AVG	6800日元
2006年10月					
2日	致命格斗：末日战场（欧版）	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	未定
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5日	龙珠Z 电光火石 NEO	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	NBGI	FTG	6800日元
5日	战国无双2 帝国	战国无双2 Empire	Koei	ACT	4269日元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
12日	横冲直撞 平行线	ライバー ハラレルラインズ	AQ INTERACTIVE	ACT	未定
12日	死神BLEACH 战士之刃	BLEACH－ブレイド・バトラーズ－	SCEI	ACT	6800日元
17日	模拟人生2 宠物生活	The Sims 2 Pets	EA	SLG	36.49美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A·RPG	39.99美元
17日	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元
17日	ATV 越野狂飙4	ATV Offroad Fury 4	SCEA	RAC	39.99美元
24日	梦幻之星 宇宙（美版）	Phantasy Star Universe	SEGA	A·RPG	49.99美元
24日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
24日	卡通频道赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	29.99美元
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	49.99美元
26日	雨格子之馆	雨格子の馆	日本一Software	AVG	6800日元
26日	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	5800日元
26日	乔乔奇妙的冒险 Phantom Blood	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	Sunrise	ACT	6800日元
26日	水之旋律2～绯色记忆～	水の旋律2～绯の记忆～	Kid	AVG	6800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年9月					
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
[illegible]					
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	49.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertain	ACT	未定
17日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros IE	A·RPG	39.99美元
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
7日	剑豪 ZERO	剑豪 ZERO	元气	ACT	6800日元
12日	战国无双2（美版）	Samurai Warriors 2	Koei	ACT	49.99美元
12日	乐高星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	ETC	3800日元
19日	教父	The Godfather	EA	ACT	39.99美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	丧尸围城（日版）	デッドライジング	Capcom	ACT	7800日元
28日	全能赛车	Full Auto	SEGA	RAC	6800日元
[illegible]					
[illegible]	天诛 千乱	天诛 千乱	FromSoftware	ACT	6800日元
17日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
24日	梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	SEGA	A·RPG	未定
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision	A·RPG	59.99美元

NBGI是Namco Bandai Games Inc.的缩写

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年9月					
7日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
12日	乐高星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	山脊赛车PSP 2	リッジレーサーズPSP 2	NBGI	RAC	4800日元
21日	潜龙谍影 数字漫画小说（日版）	メタルギア ソリッド バンドデシネ	Konami	ACT	2800日元
21日	赏金猎犬	バウンティ・ハウンズ	NBGI	FPS	4800日元
26日	NBA 07	NBA 07	EA	SPG	39.99美元
26日	疤面煞星 金权誉	Scarface：Money. Power. Respect.	Vivendi Games	SLG	49.99美元
28日	迷宫制造者编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	Taito	RPG	4800日元
28日	鱼之眼 携带版	フィッシュアイズポータブル	Marvelous Interactive	SPG	4800日元
28日	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4968日元
2006年10月					
2日	地牢围攻：苦痛王座	Dungeon Siege：Throne of Agony	Take-Two Interactive	A・RPG	39.99美元
2日	永恒传说（美版）	Tales of Eternia	Namco	RPG	39.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9日	致命格斗：解锁	Mortal Kombat：Unchained	Midway	FTG	39.99美元
10日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	39.99美元
12日	能量宝石 携带版	パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
16日	横行霸道：罪城故事	Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games	A・AVG	49.99美元
17日	皇牌空战X：诡影苍穹	Ace Combat X：Skies of Deception	NBGI	STG	39.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A・RPG	39.99美元
19日	天地之门2～武双传～	天地の门2～武双传～	SCE	A・RPG	4800日元
19日	行星仪创造者太平贵之监修 家庭星空 携带版	プラネタリウムクリエイター太平贵之监修 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	3124日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
12日	乐高星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
19日	狩猎季节	Open Season	Ubisoft	ACT	29.99美元
2006年10月					
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
[illegible]	分裂细胞：双重特工（美版）	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	[illegible]	[illegible]	39.99美元
17日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	36.49美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1日	洛克人周年合集	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	ACT	19.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	29.99美元
10日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
17日	[illegible]	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A・RPG	29.99美元
17日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	27.49美元
24日	少年泰坦 2	Teen Titans 2	Majesco Games	A・AVG	29.99美元
24日	托尼・霍克的高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	29.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2日	超操纵MEGA MG	超操纵メカ MG	Nintendo	FTG	4800日元
2日	新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800日元
21日	幽游白书DS ～暗黑武术大会编～	幽☆游☆白☆书DS～暗黑武术会编～	Takara Tomy	FTG	4800日元
28日	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
28日	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	Nintendo	RPG	4800日元
28日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
3日	星际迷航：战术突击	Star Trek：Tactical Assault	Bethesda Softworks	RTS	34.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	27.49美元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
10日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A・RPG	29.99美元
17日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	29.99美元
17日	加菲猫：双猫记	Garfield：Tale of Two Kitties	Game Factory	ACT	29.99美元
24日	卡通频道赛车竞速	Cartoon Network Racing	Game Factory	RAC	19.99美元
24日	托尼・霍克的高山速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	34.99美元

神业 08.31

推荐度 B　PS2　◆SCEJ/ACQUIRE　◆6800日元　CERO B
ACT　◆无对应周边　12岁以上玩家对应

以制作时代剧游戏闻名的日本ACQUIRE又有新作了，它就是以“偷窃”为主题的原创PS2动作游戏《神业》。相信读者朋友拿到本期杂志时本作已经面市了，那就不要犹豫，赶紧买一张吧。由于本作以前所未有的“偷盗”作为主题，所以绝对会给你带来极大新鲜感，实际上游戏在日本的预定情况也相当不错。ACQUIRE出品的游戏无论是画面风格还是操作上都套用统一的风格，玩家在游戏中一定能找到许多当年PS版《天诛》或者是《侍道》的影子。《神业》的音乐依然由个性派作曲家朝仓纪行负责，他的音乐永远带着时代交错的痕迹与一种澎湃的热血情绪。《神业》是ACQUIRE在PS2最后一款作品，试问你怎么能错过？

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 09.02

推荐度 B　NDS　◆Nintendo　◆4800日元　CERO A
A.RPG　◆对应任天堂Wi-Fi网络　全年龄玩家对应

曾经出现在《塞尔达传说 梅祖拉的假面》中的猥琐NPC——汀格尔大叔又出山了！本作讲述的是汀格尔大叔为了金钱踏上冒险旅途的故事，而正因为如此，“金钱”在本作的地位就显得尤其重要，钱花光的话游戏就会Game Over，而且本作中需要花钱的地方很多很多——雇佣保镖、购买道具、购买飞空艇都是少不了钱的，因此大家在游戏的时候不仅要注意汀格尔大叔的体力，金钱开销也必须小心谨慎。另外本作还为玩家准备了丰富的迷你游戏和隐藏要素，一旦上手可就脱不开身了哦！

山脊赛车PSP 2 09.14

推荐度 B　PSP　◆Bandai Namco Games　◆4800日元　CERO A
RAC　◆无对应周边　全年龄玩家对应

虽然大家都知道这款PSP上的新作其实更像是一款加强版，但相信像十六夜这样甘愿掏钱的玩家绝不在少数。拥有系列史无前例的42条赛道以及62部造型帅气、性能各异的赛车，再加上收录的众多系列经典音乐，将PSP上的本作看成是系列的经典浓缩版一点都不为过。前作革命性的氮气系统依然健在，玩家除了要将赛道的各个入弯点牢记之外更要考虑到何时使用氮气加速才最有效率。新加入的决斗模式和生存模式还算是有些挑战性，尤其是采用“末尾淘汰制”的生存模式更是让玩家精神一直紧绷到最后。

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享



曾经被一本叫做《查令十字街84号》的书深深地打动过，这部由真实事件组成的书信体小说忠实地再现了纽约女作家海莲和一家伦敦旧书店的客户服务部员工弗兰克之间的“信缘”。作为具有相似职业的同行，我非常欣赏弗兰克的修养，淡定、从容与偶尔透露出的幽默感，这甚至在很大程度上改变了我对待读者来信的看法与态度，乃至主持读编的风格。

“查令十字街84号”便是该伦敦旧书店的地址，现在，它已成了许多爱书之人的朝圣地。虽然我并不奢望《游戏机实用技术》编辑部有朝一日会在中国的电视游戏迷们中达到同样的地位，但是至少，衷心希望我们的“问题小卖部”、“读编往来”与“互动信箱”等互动栏目能够成为玩家朋友们永远温暖的心灵驿站。

故而，关于这篇谈及多年来阅信感受的博客，特此将题目定名为——

文 D・S

UCG十字街84号

1 关乎信件 来信常见问题综述

虽然互联网已经逐渐渗入了人们的日常生活中，但目前来看平信依旧是我们获取读者反馈信息的主要来源——而这也是读者来信中写得最用心的一类。

UCG在兰州的一编室平均每星期要收到几百封来信，每封来信都要经过分类和“剪辑”（剪下地址部分并与内文订在一起）后再转交到我们二编室，这样可以最大程度地提高阅信编辑的工作效率。不过由于众多信件在旅途中的相互摩擦，某些信的地址部分可能会脱落，如此“匿名信”是无法参与抽奖的，所以我们一直都在强烈建议各位在信件内文中重新工整地书写一次邮寄地址。

Email方面的数量虽极为惊人（几乎是平信的十几倍），但绝大部分却是令人深恶痛绝的垃圾邮件，可谓防不胜防，我们通常的对策一般是批量删除当天连续发来的英文Email（十个中有九个是病毒），有鉴于此，希望各位写Email来的朋友不要将邮件名写成“Hi”或“Hello”之类，以免被误删。

短信中的常见问题则是字数超出限制，经常出现话说到一半就嘎然而止的情况，所以如果各位的发言字数过多的话，不妨先分成两段（或多段），然后在每段前加上“JCDC”作为确保服务台能够收到的标记。此外，关于短信还有一些花絮：我们的短信平台偶尔会收到一些莫名其妙的短信，这些短信有些是发错的，有些则可能是数字信号传送失误……不过，整理每期的读者短信闲暇时偶尔看看这些发错的短信，还是蛮有意思的。现摘录如下：

138****5143：我是玲玲，这是我上学时用的手机号，你这么多天不理我，是不是真的不想理我了！

（这位玲玲小姐显然是记错了她那可怜男友的手机号码- -b）

138****2289：我在病房一个人很怕……

（如果是漂亮MM的话，请告诉我详细地址：P）



137****3156：你到寝室了吗？你敢放狗咬我，吓得我睡不着觉。我也不让你睡觉。哼！

（对不起，您的计划失败了。）

134****2377：新年过的开心吗？我妈妈给你介绍的男孩是我表哥。他家庭条件不错，我姑姑和我姑夫对人都很好，我哥人也很好，不知表姐你有什么看法？

（请自行参阅我国《婚姻法》第六条……）

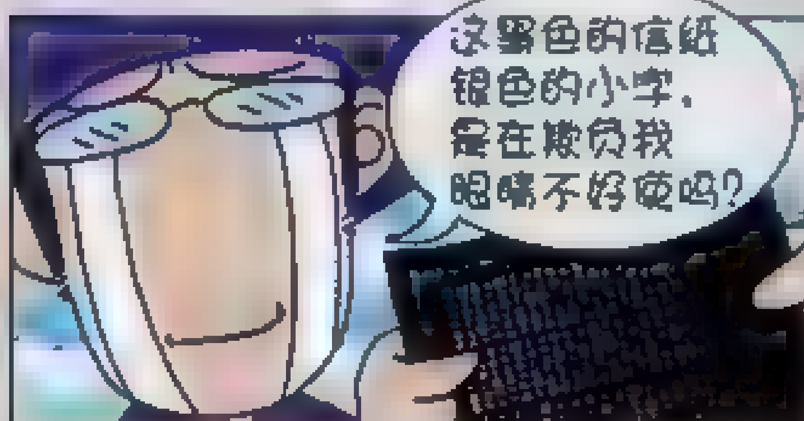
2 关乎书写 难以忘却的个性火花

信看得久了，有时候随手拿起一封信来不用看名字就会知道是谁寄来的，看似夸张，然则确实如此。

在数量众多的平信中，虽然大部分都是关于“互动信箱”的中规中矩的回答，但有些读者们以其特立独行的个性举动给人留下了深刻的印象，这些是能够让我过目不忘的主要原因。譬如厦门的叶佳希同学每次来信必在其中夹带刺绣（且问候语向来都是“UCG的狼们，你们好”- -），某部队的何飞同志每次写字均是从右向左书写，而双城的陈维宇则充分地体现了他的漫画天赋——每封来信均用漫画精工绘制而成，实在让人叹为观止（虽然大多数时候漫画内容都在拿我恶搞……）。此外，还有位仁兄一连写了数期的“反白信”——即在黑色信纸上面用银色荧光笔书写，而且一写就是几大页……幸亏这位仁兄后来选择了Email作为直接交流方式，否则我们的眼睛就真要被看瞎了>_< ……咳，总之，以上为非典型举例，好孩子们切勿模仿。

当然，还有另外一些相对低调些的个性展现：上海的郑晓莹MM那温婉隽秀的字体每次都让回信的小编们自惭形秽得难以下笔，柳州的“黄47”（思祺）无论笔触还是口吻都像足了《杀手47》中的光头主角，成都的陈冉与杨琴则几乎每期都会写上厚厚一沓信纸来和小编们聊家常，天南海北无所不包——如果将信件由始保存至今的话，估计这两位去出书都没有问题……（邪魔天使乱入：偶粉稀饭杨琴MM的来信！每次字都粉多，粉厚实！D・S：你还是说中文吧……）

信纸则是另一种体现个性的方式，有些读者的信纸非常别具一格，有用作文纸的、有用答题纸的、有用餐巾纸的……甚至如叶佳希这类强人则是干脆直接一针一线地绣在布上，那血红的“字迹”让人看得心惊肉跳。而相对的，另一部分读者的来信则很容易就达成了共识——“超女”主题的信纸在近两年屡见不鲜，如此带给我的副作用则是足以把李宇春、周笔畅等人的生日、爱好等倒背如流了。



3 关乎交流 读来编往的互动通道

读者们的信来自五湖四海，就目前统计来看，我们收到的最远一封来信来自南非立法首都开普敦，而最近的只相隔半条街（可怜的信件，跑了多少冤枉路啊……）。对于大部分来信，我们小编准备了大量的个性明信片，通常都是有信必复的，经常来信的读者朋友们应该会对Gouki的粗黑字体、星夜的狂草字迹有着深刻印象吧（汗）。不过我们的回信率也并不是100%，譬如对于那些在巴掌大的纸上只写着四个大字“我要中奖”的朋友，我们实在不知道该以怎样的语言来安慰您……

在所有来信中，“互动信箱”的回复问题占了绝大比例，这也是我们获取读者反馈信息的主要来源，读者朋友们通常都会认真回答相关问题并写出具体心得，不过相对地也有些来信言简意赅得让人无语：“1、好；2、不好；3、一般；4、不清楚；5、没看。”幸好这类惜墨如金的朋友尚属少数，否则我们可就真的欲哭无泪了。

近年来，信件里最常见的突发事件已经形成了一个公式：我在学校/家里/部队看杂志，却不幸被老师/父母/长官发现，杂志惨遭收去……结果则是个因人而异的多解方程——被揍得生活不能自理者有之，巧言词令索回杂志者有之，曲线救国另买一本者有之……让人不禁感叹实在是一种米养百样人。等素材收集足够的话，我想我大概可以就此内容做一个“与**斗，其乐无穷噢”的特企了。（笑）

最后不得不提的是，某些读者对大奖的执著显然是其坚持每期来信的原动力。譬如南宁市的某位朋友连续N期来信向我们索取NDSL，每次洋洋洒洒数千字，理由光怪陆离层出不穷，譬如——理由1：来信建议的咨询费；理由2：测试“互动信箱”是否属实；理由3：考验我们对待“忠实读者”的态度……此情此景不禁令我想起了《肖申克的救赎》中的主角安迪。- -|||

最后谈谈个人感想。对我而言，看信是每期工作中最辛苦的事情，同时也是最幸福的事情。苦的是要在截稿前的短短几天内仔细阅读完所有来信并分类，再择段收录“读编往来”和“互动信箱”，末了要一一把中奖者的地址抄录到Excel表格上提交给相关部门，往往到了后期就是头晕眼花不辨东西南北了……幸福的是读者们的这些来信绝对堪称编辑生活中最棒的调味品，能将一个礼期工作中枯燥之味的感觉一扫而光，而且总会有一些读者的来信是那么地天马行空，在你渐渐疲倦的时候突然闪现在眼前，足以让人释怀地放声大笑半晌，继而重振精神继续熬夜工作，沿用《阿甘正传》的台词来形容这种感觉就是——**读者们的来信就像一盒巧克力，你永远都不会知道下一个将是什么味道。**



就是喜欢玩！



电子火柴人

减肥狂、球星、狗圣和鞭神组成的火柴人兄弟连闯入中国！！！
这帮家伙各怀绝技，拥有不同性格，各有不同的生活方式。
把几个火柴人放在一起，你可以任他们在里面自由活动，无聊时，他们用跳绳、玩狗、瑜珈、踢球、打功夫等活动，来打发时间。不过瘾？翻转小盒子试试！
他们会被你弄得在里面东歪西倒，满天星斗，还会呕吐。

金秋送爽，连环大奖等你拿！

一重奖： CUBE WORLD单机游戏满500分，即可获取鸡蛋火柴人一个。并取得二重奖参赛资格。



二重奖： 奖品为索尼PS2游戏机一台。

详情请登陆

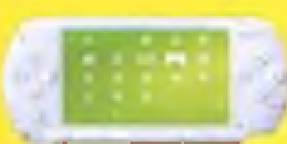
广州地区:www.eetcl.com
热线:020-87539513
上海地区:www.chinagnet.com
热线:021-52580541
北京地区:www.chinagnet.com
热线:010-62519668

本活动最终解释权归易特隆公司所有。

中国总代理：广州市易特隆电子科技有限公司
(020)87570250 87599487 www.eetcl.com

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

本月特价！



本月PSP特价！

本店新到大量PSP无备屏
包无坏点、无亮点，
N台机器任你尽情挑选！！！
始终微笑服务！！！
给你创造一个最好的购机条件。

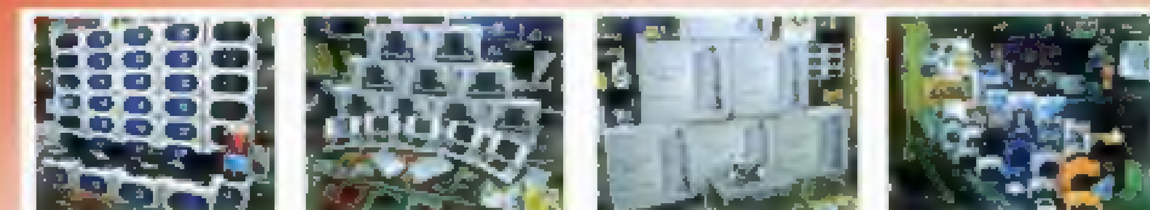
凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则，我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

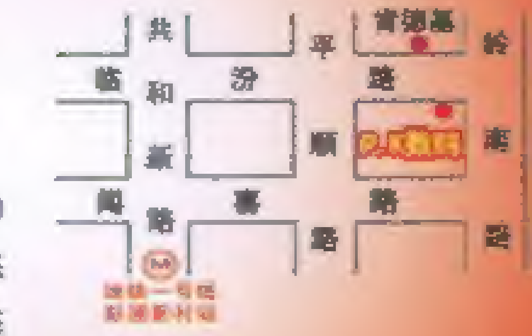




想买真正的全新机请到本店来
来就送礼物！！！
谢谢光顾！

P·K数码彭浦店

地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号(即640号对面) 邮编：200435
电话：021-66831506 联系人：张杰 QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间：早11：30-22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225 持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494 持卡人：张杰



P·K数码宝山店

地址：上海市闸北区宝山路177号(近虬江路，天目东路)
电话：021-66283809 联系人：赵伟刚 邮编：200071
QQ:264046009 营业时间：早11：30-22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455 持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

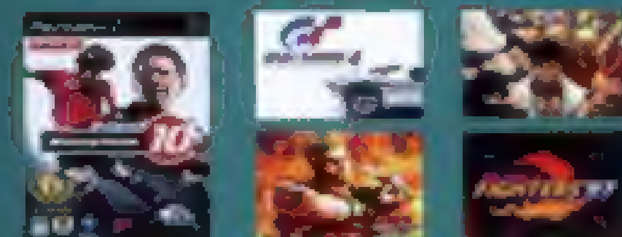
欢迎邮购



国庆节CEFO 2006电子竞技公开赛

山东次世代赛博店







www.nextgeneration.com.cn

总部：济南解放路41号(赛博数码广场东邻80米)
电话：0531-88559816 86629587 82393967 86629665 13506410809
营业时间：9：00-20：30(全年无休)
E-mail:gamecsd@163.com QQ:315103906 350009012
分部：赛博数码广场206A
电话：0531-82398069
淄博红星次世代
地址：张店区西六路齐赛电脑城F6-4#
电话：13053374068 QQ：3994219
山东玩模玩样动漫模型网上商城 www.52wmwy.com
玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088

山东次世代 CSD 玩模玩样